

为免费还债
网络创世纪



真人快打完全版
FIFA 14 / PES2014



最后的曙光
卡普空与迪士尼

大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第445期

Popsoft

07
月中

本期零售价：10元
邮发代号：082-726

电脑……第一选择



天尊沉浮录
卡普空兴衰30年



Issue 445

专题企划 生化秘闻录/天尊沉浮录 在线争锋 为免费还债 前线地带 邪恶深处/使命召唤——幽灵/FIFA14/PES2014/黑道圣徒IV/看门狗深度游戏 极品飞车——宿敌 评游析道 地铁——最后的曙光/生化危机——启示录/热血兄弟/爱犬大营救/游戏营销的片花时代/恶魔领主/凯撒大帝III 桌面游戏 万智牌，20年！TOPTEN CAPCOM十大英雄

www.popsoft.com.cn

ISSN 1007-0060



9 771007 006098 20>

COMING SOON



7.3
真人快打完全版

当然不能不提的是，《真人快打完全版》在宣传时着力于那些血腥的终结技，暴力程度比起真人扫描时代有过之而无不及，也意味着系列最大卖点的回归。断头、断肢已是小意思。其中有个终结技甚至能将人直接撕成两半——有些玩家也许会感到不适，但忠实的粉丝一定会发出会心的坏笑

真人快打完全版
2013.7.3

席德·梅尔的
文明V
美丽新世界
2013.7.9

致命冒险
2013.7.30

收获日2
2013.8.15

调查局
幽浮解密
2013.8.20

汤姆·克兰西的
细胞分裂
黑名单
2013.8.20

黑道圣徒IV
2013.8.20

失落的星球3
2013.8.27

恶魔城
暗影领主
2013.8.27

全面战争
罗马II
2013.9.3

职业进化足球2014
2013.9.20

FIFA 14
2013.9.24

本期目录



P14

生化秘闻录

《生化危机》的开发举步维艰。游戏最初设定为第一人称视角，三上认为这种方式最具临场感，但程序员的优化水平不过关，用光了PS的内存也没能做出满意的效果。无奈之下，三上借鉴了《鬼屋魔影》的模式，用2D的静态CG充当背景，这样可以把多边形资源留给主角等互动元素，节省内存



P98

邪恶深处

《邪恶深处》的开头描述了一家疯人院发生的大规模凶杀案，警方迅速介入。主角塞巴斯蒂安（Sebatian Castellano）是一名职业侦探，他带着两位助手驱车来到现场，令他们吃惊的是，本该喧杂繁忙的现场周边却静得出奇，所有警车里也空空如也，在车内却找不到任何异样。三人进入疯人院调查，发现这里血流成河，警察、医生和病患的尸体随处可见

P134

不硬派的生存

总体来说，《地铁——最后的曙光》是一部不错的生存FPS游戏，背景宏大，设定精细，难度适中。但让我有些失望的是，它并不是按照前作那样硬派的标准开发的

大众软件旬刊
2013年07月中
总第445期



P162

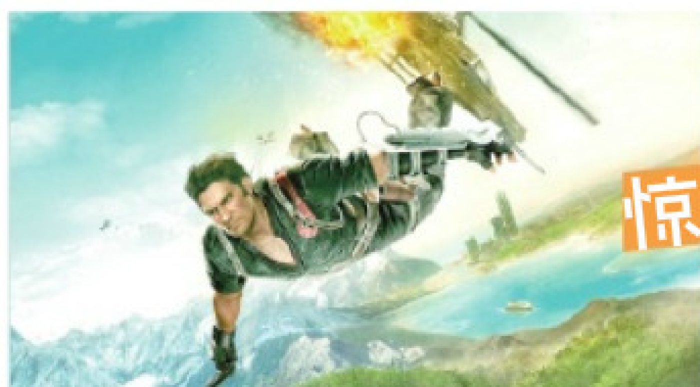
凯撒大帝III

这篇回顾俨然被我写成了说明文，可依然无法对《凯撒大帝Ⅲ》做一次全面介绍。粉丝们认为，这是一部哲学游戏，也是一部数学游戏：游戏中的分配规则和行人的随机性构成了其够“哲学”的基本要素，而人口、国库和分配系统本身又呈现出一套精妙的数学结构，让人无法自拔

声音

晶合通讯
GAME NEWS

业界 外媒 图鉴 观点 专栏



"Xbox One的硬件机能令人印象深刻。"

Avalanche Studios表示，他们已经在Xbox One上进行了很长时间的开发，对这台新主机的硬件感到很满意。



"社区驱动的反作弊计划非常成功。"

Valve在博客中表示，5月份开启的CSGO的"哨兵"反作弊计划的结果令人鼓舞，玩家通过举报帮助Valve极大改善了CSGO的环境。



"未来的游戏中多主角设定会成为一个标准。"

Take-Two的CEO Strauss Zelnick认为，未来的叙事导向游戏中，GTA5这样的多主角模式会成为一种潮流。



"脱离'现代战争'系列的设定是一个长久的决定，但做出这个决定并不困难。"

《使命召唤——幽灵》执行制作人Mark Rubin在与MCV谈及本作的故事设定时如上表示。放弃"现代战争"系列设定的想法来自《现代战争3》完成开发后的一次内部讨论，他们希望在新CoD中引入更多新的要素，而放弃《现代战争》是这个推陈出新过程的第一步。



"Xbox One会通过独立游戏和数字发行小成本作品带来更强的多样性。"

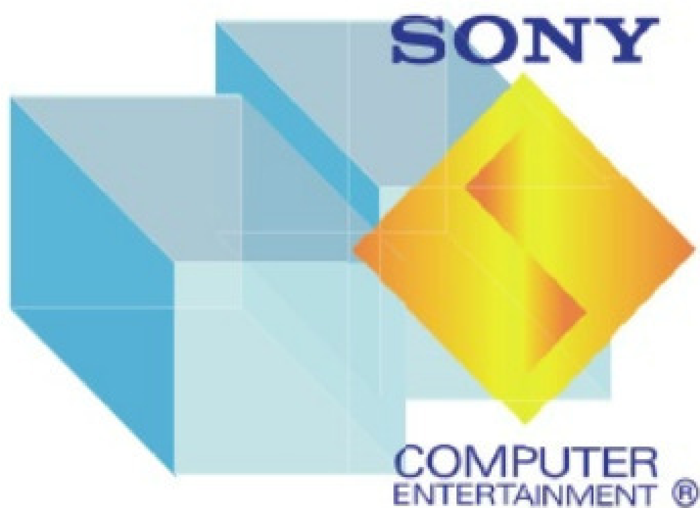
在与Polygon谈及Xbox One的Xbox Live时，Microsoft Game Studios副总裁Phil Spencer称，Xbox One将在游戏内容和商业模式上带来更大的多样性，独立游戏和XBLA的审核流程将被大幅度简化，同时公司也在积极地拓展日本市场，吸引更多的日本厂商。



《暗黑破坏神Ⅲ》设计师Wyatt Cheng表示，天梯系统是目前开发团队正在认真考虑的一项功能，它是保持D3玩家黏着度的重要元素。



平井一夫在D11大会上再次重申，尽管PS4拥有一系列的多媒体和社交功能，但本质上它是彻头彻尾的游戏主机。



索尼正在考虑将电子产品与互动娱乐部门分拆。

根据彭博社的报道，索尼正在与摩根斯坦利和花旗集团等投资方谈判，意图在未来将互动娱乐部门分拆出售，以使得集团能有更多的资金和空间发展在过去几年一直境况不佳、亏损严重的电子产品部门，同时也使得集团的亏损不再影响互动娱乐部门，特别是其中的游戏部门的发展。



外传

微软PC新作《光环——斯巴达突击》现身。

微软在E3前公布了一款面向Windows 8和WP平台的平面射击游戏《光环——斯巴达突击》，故事设定在3和4代之间。



刺激

《真女神转生4》刺激3DS日本销量。

5月23日在日本发售的《真女神转生4》对3DS的销量提振巨大，当周3DS总计销售超过4万台，较上周翻了一番。



推广

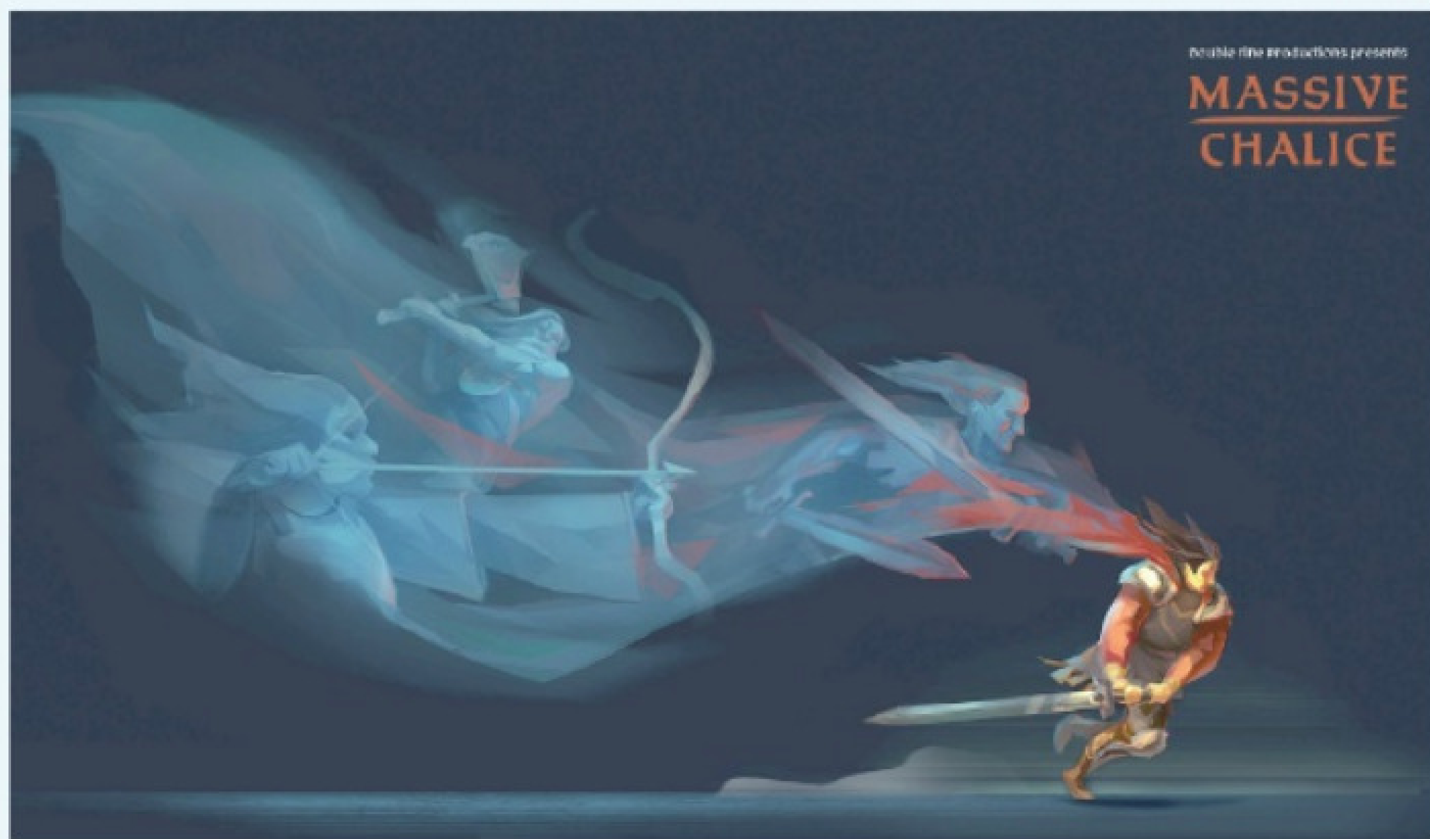
《无限危机》宣布与MLG展开合作。

DC漫画背景的MOBA游戏《无限危机》宣布与北美著名电竞组织Major League Gaming（MLG）合作开展职业赛事。



暴雪神秘新网游“泰坦”回炉重造，现有开发人员被分流，公布和发售时间再推迟。

Venturebeat透露，暴雪代号“泰坦”的神秘MMO新作的开发已经被重置，一部分现有开发人员被分流至《魔兽世界》《暴雪全明星》和《暗黑破坏神Ⅲ》资料片其他项目，而它的上市时间不会早于2016年。这可能也意味着我们不会在今年的暴雪嘉年华上看到它。



Double Fine再开新众募项目，为融合了“火纹”“幽浮”等经典回合策略游戏特色的新作品。

Double Fine在Kickstarter上开启了回合制策略游戏《巨圣杯》（Massive Chalice）的集资项目，目标72.5万美元。这款策略新作融合了策略和小队战术游戏的精华，将有一个庞大的故事背景设定，而创意则来自《幽浮》《最终幻想战略版》和《火焰纹章》等游戏。



索尼为了邀请《我的世界》之父Notch参加他们的E3发布会，特意赠送了他一台金色涂装、极为罕见的PSOne主机。



任天堂宣布与Bestbuy合作，E3期间全美超过100家Bestbuy门店已经提供了E3现场任天堂展出的游戏的试玩。

微软如何用Xbox One打天下

后游戏时代的一场豪赌

How Xbox One Plans to Fight Sony, Steam, and Everything Else
Wired/2013.5.22

这一代游戏主机的对抗，是纯粹游戏和所谓的家用娱乐终端这两条路线的对决，任天堂已经开始感到压力，微软和索尼又何去何从？


Xbox One主打游戏之外内容的这场发布会明显是为E3上将重心放在游戏产品上的媒体发布会做铺垫

前几天，我们几个实在熬不住了，老老实实地闭上嘴去订了HBO，不然看不到《权力的游戏》哥几个迟早要憋疯。不过订单下完之后，我们打开的并不是机顶盒，而是我们的Xbox 360。

上面这个故事，微软肯定很乐于听到。Xbox 360在2005年发布时是一台纯粹的游戏主机，但在其生命周期中间，微软选择了将重心转移，将Xbox 360变成一台多用途家用娱乐终端。在公布Xbox One时，微软再进一步，这是一个从底层起就不仅仅是为游戏而生的平台。Wired的编辑Peter Rubin此前在微软位于雷蒙德的总部对Xbox One进行了数日的深入了解，大部分的高管最想谈的都是作为娱乐终端的整体，而不仅仅是游戏。“因为我们意识到自己‘并不是要一台游戏机’。”Xbox部门高管Marc Whitten对Wired这样说。

这样来说，微软其实并没有对核心游戏玩家有任何的偏袒。但另一个角度上说，玩家却对微软的一举一动非常感兴趣。因为Xbox One的经济体系将极大地影响未来游戏的制造、销售和购买方式。

在公布前和公布后，围绕着Xbox One的最大的谜团，便是悬而未决的“始终在线”和二手游戏政策。我们现在可以肯定的是，玩家在安装完游戏之后，不再需要插入光盘就可以随时进行游戏。

Wired就此事询问微软，安装游戏是否是必须的。“在新Xbox上游戏必须安装到硬盘。”他们的邮件是这样回复的，听起来是必须的。这样就引申出了一个问题：每张游戏光盘都会绑定一个Xbox Live账户，这就意味着玩家并不能像以前一样把一张盘在几个人中间传来传去，或者索性玩腻了卖掉。那么，不论微软会对第二个想安装游戏的玩家采取何种手段——不论是传闻中的“二手费用”还是别的什么——我们所熟知的“二手游戏”行业又何去何从呢？微软在本文截稿之时仅仅是向Wired表示对于二手游戏他们有对应的解决方案，但细节尚未公布。



而对于“始终在线”，微软已经正式否认了这个需求的存在，但我们目前知道的是，在Xbox One的游戏开发中，开发者可以利用微软的Azure云计算平台，让游戏中的一些运算过程在云端完成，这似乎在某种程度上也意味着Xbox One在运行这些游戏时必须，或者说是最好始终连接到网络，这是不是意味着开发者会被迫加入对这些在线功能的利用，使得他们的游戏必须连线呢？“不，但我希望他们这样做。”Whitten说。

Xbox One大战PS4

在2月份公布PS4时，索尼试图将自己放在微软的反面上，而目前看来，他们这一步棋走对了。微软在Xbox One的发布会上淡化了游戏方面的内容，某种程度上边缘化了它的核心受众，这让索尼有机会让自己看起来像是核心玩家应该投靠的阵营。“不是玩家的话，不会懂得（这背后的意思的）。”索尼北美高管Jack Tretton对Wired这样说。或许索尼和微软最终提供的产品会很相似，但二者给出的讯息却截然不同。

不过有一个地方，索尼和微软和谐得很：Xbox One和PS4都不会提供向后兼容功能。就是说7年来玩家在XBLA和PSN上购买的数字游戏都不能在新主机上使用（微软方面表示音乐电影等非游戏内容倒是可以带过来）。

索尼将PS4作为纯粹游戏主机销售的策略会不会让他们占得先机？如果玩家主流并不接受微软将Xbox One宣传为万用机顶盒的策略，那么索尼对玩家这么一群人的善意很可能会获得很高的回报。但是，纯粹的游戏平台在这个后iPhone时代的大潮冲击中已经举步维艰。3DS总算是自断一臂熬出了头，而另一边Vita让3DS看起来伟大得像Wii，Wii U则坑得连最擅长遍地撒网，是个平台都做游戏的EA都放弃了。这是巧合吗？索尼大概是这么想的吧。但微软却觉得单纯的游戏主机已经解决不了问题了，也许游戏玩家也会偶尔关注游戏之外的东西呢。至少我们这里还会关注《权力的游戏》。P

美国另一端的另一个讲述者

从程序员到导演

People: Neil Druckmann
EDGE/2013.6

和上一期关注的Irrational Games一样，顽皮狗工作室同样是业界为数不多的几家以故事为导向的游戏开发商之一。



用《EDGE》杂志的副标题"互动娱乐的未来"来概括顽皮狗和Irrational这样的工作室对游戏产业的贡献是绝不过分的

拥有"神秘海域"系列和后启示录惊悚巨作《最后生还者》的顽皮狗（Naughty Dog）工作室的目标不仅仅是创作大场面大角色的单纯游戏。他们要将叙事与生动的人物塑造在游戏流程中结合起来。因此，这家工作室创造了一系列全新的游戏开发方式，将传统的游戏开发流程和机制与故事创作和表演捕捉结合起来，从中诞生了一批新类型的技艺精湛而外在多元的开发者。

Neil Druckmann已经在这里工作了8年时间，他是《最后生还者》的创意总监，与游戏总监Bruce Straley一起掌管这款游戏的方向。Straley更健谈，更技术化，而Druckmann是那个偏内向而喜欢谈及哲理的人，负责应对表演和寓意方面的问题。

这二位总监将工作室内部的传统开发部门——程序员、美工和设计师——与年轻得多的表演捕捉分部连接起来。后者在索尼影业总部拥有一间专属的录音棚，在那里他们将对话、动作和场景的捕捉数据传回工作室位于圣莫妮卡的总部。当然，实际操作起来二者的隔阂并不会这么明显，况且也不应该明显，他们的目标不就是把这两套流程结合起来嘛。

"我们两个的工作有很多重合的地方，因为对我们来说，故事和游戏过程有无数的交界点，这可以是角色说话的方式，或者他对周遭环境做出的反应，"Druckmann说，"同样，游戏流程的设计也需要与艺术部门协作，它必须和角色的动机和表演紧密结合。我们始终在沟通并评判对方的工作，确保所有的东西都能同步进行下去。"

Druckmann早年的程序员背景让他在这个环境中游刃有余。他一开始其实学习的是犯罪学专业，未来或许会成为一名FBI特工，但选修了程序课程后，他发现这门课很简单。作为一个很小就开始玩游戏的玩家，他自然地想到，游戏开发者这个职业应该是存在的。因此他换了专业，考上了卡内基梅伦大学的娱乐技术硕士。他向顽皮狗的总裁Evan Wells发去了一封简历，意外地被以实习生的身份录取了，而顽皮狗通常是不接受实习生的。他随后参与了《杰克3》和《杰克X——战斗竞速》的程序工作，并在《神秘海域——德雷克的宝藏》中转到了设计部门。



从事设计工作与Druckmann的程序员本职相去甚远，他的职责如今甚至包含剧本撰写和演员指导，这在如今的游戏开发领域算得上是比较少见的技能。但在顽皮狗重视叙事的大环境下成长起来的Druckmann却对这一切无师自通。

如果说写作对Druckmann来说是一种天分，那么当导演可就不一样了。他协助选择了《最后生还者》的男主角Troy Baker和女主角Ashley Johnson，前者的声音对《生化震撼——无限》《战神——升天》等游戏的玩家来说并不陌生，后者则是一位已经在电视和电影界摸爬滚打了十余年的经验丰富的演员。为了与他们一起工作，Druckmann特意去报了表演班。

"对我来说这是一件很吓人的事情，因为我真的很内向，"他说，"但我认为这是一次必须经历的体验，因为只有这样我才能和他们正常地交流。"Druckmann意识到与演员的沟通有多么重要，特别是在没有道具、也没有服装的动作捕捉的舞台上。"我必须给他们看概念图，让他们切实地理解角色当前的状况和心理状态。"信任也是不可缺少的。"棚里的人看到你做一些很奇怪很二的动作会笑，但那种情况下你必须展示出自己，特别是在面对一个需要做出艰难选择的场景时。作为导演，你必须和他们感同身受。"

Druckmann在顽皮狗的职业生涯从程序员转到设计师再变成剧作者和导演。他的转变是现代大制作游戏工业变得愈加复杂的一个象征，但同时，也是顽皮狗作为一家工作室的野心和准则的象征。"我的程序员背景让我可以在设计和创作过程中直接接触到游戏体系的动态部分，而这是一个只有写作背景或是电影电视剧作背景的人所无法做到的。"



Remedy公布Xbox One首发独占新作《量子中止》，将真人演出与高清游戏结合。

在Xbox One发布会上，《马克思·佩恩》和《心灵杀手》的开发商Remedy Entertainment公布了他们为Xbox One开发的独占新作《量子中止》（Quantum Break），一款主角拥有幻影分身和停止能力的动作游戏，本作也在E3的微软发布会上公开了实际影像。



TGS 2013主题插画公布，和风装甲少女寓意本届展会主题“无尽进化”。

TGS在官方网站公布了今年的主题插画，由日本画家形部一平创作，他也是TGS自2010年以来所有年份的主题画作者，这幅插画寓意现代游戏所依靠的众多独特游戏设备和创作工具，代表了今年TGS的主题“游戏：无尽的进化”（GAMES: Limitless Evolution）。

《GT赛车6》正式公布，本世代竞速游戏的末代王者年内登陆PS3。

Polyphony Digital于5月15日正式公布《GT赛车6》，新作将是本世代主机画面最为出色的赛车游戏，将包含超过1200辆赛车、33个地区的超过70条赛道，本作将于2013年圣诞假期登陆PS3，而是否会有PS4版截至发稿时还尚未确定。





三上真司生存恐怖新作《邪恶深处》公布首批截图，电影化视角重现“生化”恐惧精髓。

“生化危机”教父三上真司的Tango Gameworks在Bethesda旗下的首款作品《邪恶深处》（The Evil Within），采用深度定制的id Tech 5引擎，与同样采用id Tech 5的《德军总部——新秩序》一样，《邪恶深处》将是第一批在高清游戏中使用2.35: 1比例宽屏的游戏。



微软第三代游戏主机公布，Xbox One引领微软帝国的下一个一体化时代。

5月21日，微软在雷蒙德总部公布了继Xbox、Xbox 360之后的第三代游戏主机，定名为Xbox One，这台主机使用了与PS4类似的X86架构，拥有8GB内存、8核心CPU，新的Kinect装置拥有1080p级别的视频分辨率，可分析包括心率和表情在内的诸多人体动作指标。Xbox One还将内建电视服务，在北美与包括HBO、ESPN在内的多家内容服务商合作，首发游戏则包括《极限竞速5》在内的多款第一方及第三方作品。

新主机，新时代，新希望？

新世代：豪赌还是曙光？

Blastoise
VS.
Nemo

第8次游戏主机的大战已经打响，PS4和Xbox One是否会为如今有些死气沉沉的游戏产业带来新的曙光呢？



Blastoise
硬件机能的提升注定带来革命



Nemo
多媒体和同质化拖后腿

Xbox One和PS4的真实机能谁强谁弱并不是最重要的，能否在游戏领域用事实说话才是真本事

目前的这个主机世代从2005年Xbox 360发布至今，已经持续了7年多的时间，这7年内桌面CPU从末代Pentium 4和初代Athlon 64发展到了如今的Haswell和推土机，GPU从同期的R300系列和NV40发展到了Kepler与GCN的分庭抗礼，但PS3的Cell CPU和性能相当于7600GT的RSX与Xbox 360的Xenon+Xenos组合却支撑了整整7年，从DirectX 9.0支撑到DirectX 11，它们真的太老了。

PS3和Xbox 360的衰老（我就不提Wii了），在它们寿命的最后几年直接阻碍了现代游戏工业在技术层面上的进步，除了初代《孤岛危机》这样的PC独占，任何跨平台游戏都要考虑到主机的性能而在各个方面不得不加以缩水，最典型的例子就是登陆主机平台的《孤岛危机2》。PS2和Xbox作为主流游戏平台的时间只有短短的四五年，在很多弊端没有显现之前就被PS3和Xbox 360接过了班，但后二者却因为经济危机、晶体管技术和图形技术的增速放缓以及游戏开发成本的不断提升而被迫“超期服役”，PS4和Xbox One的接班来得真的太晚了。

PS4和Xbox One接近当前主流PC的性能，使得开发者可以大胆地将很多之前受限于机能无法实现的想法和机制予以实现，《孤岛危机3》那种画面华丽地图庞大却因为主机内存和CPU不足而没有几个敌人的情况不会再出现，AI、脚本和开放地图等等对运算机能需求更高的部分也得以放开手脚，加上这两台主机都采用了X86架构，相比需要针对RISC架构重新编译的前一代主机，开发成本会有所降低，也更容易推出PC版，反过来对PC玩家也有帮助。或许在PS4和Xbox One的头几年不会有太明显的画面提升，但在开发商全面转向新主机之后，我们应该会看到未来游戏在图形技术和玩法上的一次飞跃。P

从2001年的初代Xbox开始，主机逐渐走上了与PC同质化的路线，不论是硬件架构、开发环境还是游戏阵容都在逐渐向PC靠拢。今天的Xbox One和PS4都使用AMD的APU，二者皆为X86架构，与PC极为接近，这也意味着主机与PC平台在游戏方面的同质化越来越高。微软大力宣传Xbox One的网络电视功能，但这一功能对国内玩家的意义不大。

第二代Kinect和语音识别的精度比Xbox 360更高，但就目前而言，这两个功能对于游戏只是一个点缀，今后的大部分核心向大作依然以手柄操作为主，只有微软的部分独占游戏会极端强调体感的作用。Xbox One最大的杀手锏依然是独占游戏，但现在的游戏界越来越多元化，玩家可以选择的作品太多了，另一方面，微软自己也找不准定位。主机对玩家最大的吸引力是独占游戏，过去的玩家为了《光环》购买Xbox，为了《战争机器》购买Xbox 360，但《光环4》被微软接手后做成了《使命召唤》的翻版，《战争机器》连出四代也迷失了方向，今天这两大系列已经走上了庸俗化的道路，而索尼那边的独占品牌也存在类似的问题。

另一方面，主机为了控制售价，成本不可能太高，而微软在Xbox One的Kinect等周边设备投入了不少，APU的规格不可能太高，PS4同理。新主机在首发的两年内可以满足开发者的要求，但时间一长，恐怕又会出现PS3和Xbox 360那种贴图、特效、分辨率、帧数缩水的情况，只有PC才能发挥游戏画面的正常水准。国外游戏市场今后依然会以主机为主，但在国内，Xbox One和PS4的很多服务都无法访问，即使你是正版玩家，获得的用户体验也极端不完整。如果你不喜欢网络电视、体感操作这些东西，对独占游戏的兴趣又不大，那么PC才是你最好的选择。P



蓝星
从没充过一分钱的Say老爷

咱是穷人，免费游戏玩不起

不充值，是一种信仰

“免费网游”就像潘多拉盒子里放出来的东西，一出来便难以控制，竟成为业界公认模式，这极不正常，一时间泥沙俱下。

“天下没有免费的午餐”，老辈人一直是这般教育我们的，所以大家最初看到各类网游宣传“不花钱免费玩”时，还是很吃惊的。当然现在大家都明白所谓免费是怎么回事了，你是可以不花钱，你确实可以免费玩……但你玩游戏时的感受，就是另外一回事了。是的，这年头玩游戏，想花钱远比不想花钱顺理成章，即使是差不多所有游戏都宣称“免费”。不充值，是一种坚守，更是一种信仰。

早年玩网游，没有免费这一说，玩家纠结的问题是——包月好还是计时好？这是个没有答案的问题，包月肯定要贵一些，值不值得玩家要自己盘算，而哪种方式能收上来的钱多，运营商也未必心中有数，游戏不同结论不同吧。不过不管怎样，总归还是交钱玩游戏的。

古语说“无商不奸”，其实我觉得这句话本意并没有多少贬义。商人的目标是追逐利润，这实无可厚非。实际上，既然有“质量信得过商家”及类似的提法，就说明即使在追求利润这个大前提下，商家的表现也是分三六九等的。免费游戏，就是运营商和玩家的一场博弈，商家的潜台词是——你是花钱呢还是花钱呢还是花钱呢？你到底能花多少？怎样才能让花钱的玩家变多？玩家则在风中凌乱——我充值吗？我充多少？

看起来运营方给了玩家自主选择权，你完全不花钱玩也行，你可以花一点儿小钱让自己稍微爽一下，你可以花多一些钱让自己爽的时间长一些，也可以花很多钱让自己非常爽。

但是我告诉你，爽不爽完全看心态，和花多少钱没关系。

完全不充值的玩家，只要心态平和，其实也没什么，反正你也没花钱，练级比别人慢些，打怪比别人累些，穿得没有别人那样的花枝招展，这不都很正常吗？不充值却满是抱怨，心里鄙视着充值的“暴发户”却盘算着自己是不是也花点钱爽一下，那你玩不爽就只能用活该两个字来形容了。

我的某位朋友用“久在河边走，难免不湿鞋”来形容玩免费网游，沉沦于充值泥潭这件事。这话有一定道理，但其实关键还在于湿了鞋以后的反应，是否会经受不住游戏给予付费用户的优惠而不停地投钱。在一款页游砸上几十上百万的人确实有，但这种有钱又有闲的玩家毕竟是少数。对于普通玩家而言，你是否介意拿出一顿饭钱或者买一件衣服的钱，投到网游中，让你的游戏体验变好一些呢？答案是什么其实不重要，重要的是你是否有节制，会不会把一顿饭钱变成一个月的饭钱……

其实，我觉得免费游戏中，最纠结的是稍微花了点钱的玩家。我掏钱了嘛，所以我应该是上帝，在游戏里要有优越感，我要这样那样的服务……经常能见到游戏里有玩家会说，我充了多少多少钱（其实也没几个钱），你游戏没怎样怎样，我要是再充钱，我就是啥啥啥……赌咒发誓的，其实犯不着，在这个运营允许你免费玩的游戏里，你要它保证你花钱后该得到的权利，有些奇怪……



玩家纠结，运营方其实也一样。运营方的纠结在于到底要许什么样的好处才能让玩家乖乖掏钱，许少了掏钱的大爷不买账，许多了不花钱的屌丝不买账，没有了衬托优越感的炮灰屌丝们，大爷们花钱给谁看？这其中的度极难把握，一不小心就鸡飞蛋打。

“免费网游”就像潘多拉盒子里放出来的东西，一出来便难以控制，竟成为业界公认模式，这极不正常，一时间泥沙俱下。虽然免费游戏中有不少不错的，但大量同质化、劣质化甚至捞一票就走的游戏掺杂其中，短时间看着热热闹闹，长此以往，对开发、运营及玩家都是一种伤害。对于游戏开发方来说，开发大投入高成本的端游，风险越来越大。对于运营来说，关键是不能不问自身游戏的特点及综合素质，一味的道具收费，任何收费模式，最终的营收实际上都是游戏综合素质的比拼，看到别人赚钱看不到别人挨打，轮到自己时估计也就只剩下挨打了。在我看来，一款优秀的网游，它采用月卡或者计时的收费模式，所得的收益不会少于“免费靠卖道具”的模式，何苦去凑免费的热闹？换句不好听的，你连堂堂正正为自己提供的游戏服务收费的信心都没有？是有一些水平不咋地的免费游戏套到了人傻钱多的大金主，可这比在大街上捡钱包的几率也大不了多少，你捡到钱包可能会发笔小财，但没有人能靠捡钱包维系生活。

天下没有免费的午餐，我喜欢明码实价的花钱，我很怀念购买《魔兽世界》点卡的年代，我对自己的节制力没有绝对的自信，我不喜欢小刀割肉的感觉，所以我不会为免费游戏充值。不充值，是一种坚守，更是一种信仰。

愿吾道不孤！



罗萨
传说中的养鸽子大王罗主任是也

同样是泡妞，差距怎么这么大呢?

致青春 2

也许你就是那个敲坏无数空格键的劲舞少年，可千万不要忘记偶尔要回头看看，因为那个二X的你还在对着今天的你笑咧……

过去的一个月对我来说是很忙碌的一个月，跑到郑州去开会，开会的内容是被培训。又跑到哈尔滨去观会，观会的内容是五月天演唱会。

先说第一个会，从新郑机场辗转来到了郑州市内，我不由感慨这个曾经很是“脏乱差”的城市令我眼前一亮，特别是郑东新区的建设，让我大为感慨郑州一不小心就领先了长春10年。我大长春的市政建设，如果从飞机上面看，您还以为是到了哪个地震灾区呢。

郑州居住着我的一个发小，当年我们一起闯荡故乡的各个游戏厅，与家长、老师打了一场长达10年的“持久战”。

此君听闻我到郑州，早早就约定了要好好叙叙旧，无奈人在江湖，身不由己。每天白日里被不知道自己在说什么的培训老师一顿忽悠，晚上还得被领导们吆五喝六，这久别重逢的一幕，竟然拖到了我要离开的当天。

发小君年已三十，至今尚无女友，在郑州有房有车，就是缺乏有感觉的女人。读者朋友们要知道，男人之间肯定有个永远都不会变老的问题，那就是女人，当然你要是基佬，那当我没说。

男人之间除了女人，往往还有第二个不会变老的话题，那就是游戏，不过游戏在成长的过程中往往都会沦为回忆，但回忆通常都是很有味道的东西，拿出来品一品，还是蛮有意思的。

我和发小君就从女人扯到了游戏上，扯到了属于我们的那款恋爱游戏。我依稀记得那是上世纪90年代中后期，游戏厅刚刚被SFC统治的初期。当广大战友们纷纷《火焰纹章》的时候，同为初中生的我和发小君却迷上了一款叫做《心跳回忆》的游戏。当时罗主任一直是全校排名前三的好学生，发小君也能挤得进全班前五，虽然我们情迷游戏，但在游戏中我们还是努力在做一个好学生。

我和发小君共同的女神是藤崎诗织（该游戏的女主人公，品学兼优的好学生），这让我们两个觉得面对这样的女神，我们唯有好好学习才能一亲芳泽。



所以我们两个屌丝拼命地提升文科和理科的成绩，对其他出现的女孩也一律无视。功夫不负苦心人，我们的主角很快就在考试中成为了第一名，并开始接受藤崎诗织那充满善意的祝贺，那时候我们心中都想，这下子你一定会爱上我们吧，说起来这种事情，带上这个“们”字，还真是有点猥琐的感觉啊。

可最终的游戏结局，却是我们所爱慕的“女神”并没有在大树下对我们表白。

我和发小君的三观在当时就这样被这个残酷的事实完全被颠覆了，为什么我已经是第一名了，女神还不爱我，我可是优等生啊，全校第一的优等生啊，你不爱我爱谁啊！我们觉得这个游戏公司实在是太二了，完全不懂我们的世界啊。

后来罗主任上了高中，转学到了新的城市，发小君继续留在故乡读书。从县乡镇转移到了地级市的我开始迅速适应起“花花世界”的节奏，全力去和城里人靠拢。在一个偶然的机会，在下得获了一张《心跳回忆》中文版的光盘，现在想想，貌似还是购买《大众软件》赠送的，是不是有这么一回事啊？

在新的心跳征程中，文科和理科不再是罗主任不变的追求，容姿的提升才是必不可少的。于是乎，我见到了性感的镜魅罗，这个以前从未登场过的角色。她的性感、她的冷漠都深深地吸引了我。藤崎诗织那种伪纯情好学生还是赶紧去死吧，镜魅罗才是王道啊，她才是真正的女神啊。可这段恋情依旧是以失败而告终，罗主任仰望青天，大喊三声：“为什么我都这么帅了，你还是不爱我？”

后来凭借着攻略的指引，罗主任终于泡到了镜魅罗，也通过各种事件对这个人物有了更多的了解。那时候我的思想境界并不高，如果让我今天来总结《心跳回忆》带给我的生活启发，结论应该是泡妞这种事，光有过硬的数值是不够的，还要靠机缘巧合的事件才能获得升华。所以我在离开的时候对发小君说：“XXX啊，你的数值已经够了，现在就安心等待触发事件吧。”

5月25日，我和罗嫂站在哈尔滨会展中心听着五月天歌唱着各种令人怀念的青春。

我环顾四周，发现周围都是年轻的孩子，这令我想起了过去的很多很多二X的事情，有关学习、有关恋爱、有关游戏、有关人生。看完演唱会的那天，我就想给这篇文章加上一个不对文的标题和不沾边的结尾。标题叫做《致青春2》，结尾是：把这篇文章献给我们充满二的青春，也许你就是那个曾经敲坏无数空格键的劲舞少年，可千万不要忘记偶尔要回头看看啊，因为那个曾经二X的你还在对着今天的你笑咧……



CaesarZX

把自己黑死的话，能上天堂吗？

如果信仰与游戏碰撞，世界将会怎样？

“有话说请留言”

不管承不承认，游戏已经成为了教育的一部分，所以它也将与学校、教师、教材等一样，成为衡量一个国家教育水平的重要元素之一。

一位17岁的基督徒高中生读了我之前写的一篇关于老游戏收藏的文章后，与我发生了如下对白：

他：“我认为在这个价值评判体系里，受众是不重要的。重要的是这些游戏本身背后的文化价值。”

我：“我是把这些东西忽略掉的，因为我觉得这是没必要在文章里重新提起的东西，就像你很耐心地重新告诉人们‘地球是圆的’一样。我去吃饭了，有话说请留言。” 下面，就是他在我吃午饭时给我的“留言”。

这段文字可能会带有一些宗教色彩，但我没有删除那些文字，或许正是这种信仰，让他有了思考所需的内心平静，和对我说出这些话时体现出的超出同龄人的谦逊与平和吧。

“我现在在网吧，一排排的CF和LoL，在这些玩家心里，游戏就是这样的。为什么？因为没有人，也没有任何路径告诉他：真正的第九艺术是什么。

我知道上帝是一丝不漏的，该受感的孩子还是会受感的，也许以奇妙的方式，某个孩子就获得了一个游戏，并从游戏中得到灵性的一次解放。但这种完美的妙用是上帝的工，不是我们的工。

我们为人，应该尽力为他人造福，将游戏的真正价值传递给这些没有机会受感的年轻玩家，传递给视野中只有CF和LoL的那些孩子，不正是我们，或者说您身为一个游戏界人士的责任，不才是他们真正应当做的事吗？

文化如果不传播就没有价值可谈。如果我少少读过的那些书没说错的话，我认为自二战到嬉皮士，伴随着技术革命，人类思想做了一次更新。幻想主义一扫工业生活的灰暗，重新将希望和可探索性带回人间。因为这些自由的幻想链接上我们的灵魂核心，我们才得以逃开地狱的颜色，那些将智力植于堕落之土上盛开的恐怖之花。

所以游戏被称为第九艺术，因为它不仅仅是娱乐，它是上帝的礼物，是技术的伟大目的之一，在于穿梭于天马行空的世界重新激活并解放人类的灵性。

整个游戏文化都奠基于那一时代的科幻/奇幻小说，虽然遵循商业法则，游戏也不可避免从学院派过渡到了产品时代，但主导这一产业的，仍是且永远是其灵魂和价值核心，除非它整个灭亡。

说狭隘一点，游戏艺术背后的文化价值对民族复兴也是极具价值的。试想，如果每个孩子都有游戏艺术赋予的灵性视野，拥有这些学校教育无法给予的异视点和深度，他们将更有力，更聪颖明辨，更有底气更有空间与社会反面周旋，并最终对其说不。

我想，被《神秘岛》的美景熏陶过的孩子是不会被洗浴中心吸引的；玩《无尽的任务》的孩子是不敢自视为王的。而正是这些最底层的不可言说的文化影响，决定了人为何人，社会为何社会，国家为何国家。



现在和未来，每个人小时候都会玩游戏，不管承不承认，游戏已经成为了教育的一部分，所以它也将与学校、教师、教材等一样，成为衡量一个国家教育水平的重要元素之一。

如果孩子们玩不到好游戏，再加上我们的学校艺术教育本来就等同空置，那么失去艺术教育的人，将打造一个什么样的国家？这样的国家有多大可能维持公义与和平？

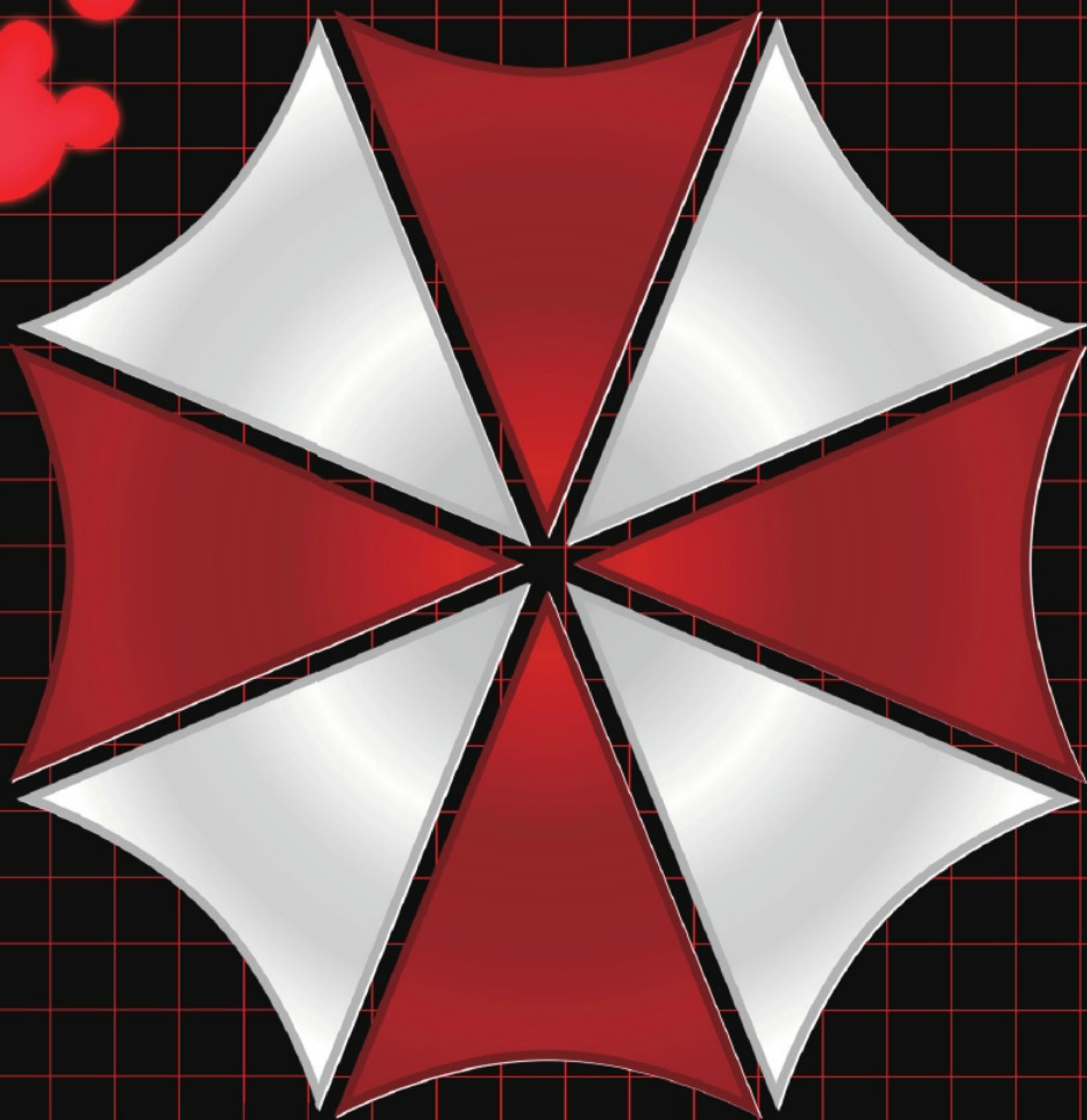
所以你收藏游戏并不只是收藏游戏这么简单，你还需要助力和传播，特别是如果您身在游戏业界，这更是职责所在，正当工事所在。身为老玩家的身份都没有意义了，因为我们已经长大了。没长大的孩子，未来，才是意义所在。

做化学实验的时候，我们看到混合液的反应，总会想未混合前的纯质在当下会有何反应，这是科学探知的需求。未来如果有一天，在经过痛苦的磨砺之后，中国人也许能彻底摆脱历史枷锁，重新建立与真理的连接，重新以先进者的身份站立。

我们会回顾，如果我们以前更明智会怎样，做得更好会怎样，如果当时我们尚蒙昧的灵魂直接接受了神的高级礼物会怎样，那时候，人们就会找到你的收藏，看看这记录了轻轻划过，无缘真触的历史。

但也可能，借由收藏和领悟，我们能开创一个新的可能性，尽力去完成一种上帝期许的‘奇迹’，通过劈开笼罩在孩子们头上的黑幕，透过一丝丝自由与无限的光线，激发新一代产生真正的变革。

所以我想说，游戏没有想象的那么简单，您也不能被老玩家的身份和过往的个人经历束缚住，我们是基督徒，是以神为主，以公义为主的，不是以自己为主。我不知道您能做些什么，但我认为您已经做了很多，只是面对深邃的堕落和顽固的邪恶，我们做得都远远不够。” P



生化秘闻录

策划／本刊编辑部　执笔／攻城学院兔老师、Rookie

如果你看多了芒果台，那么你眼里就都是芒果台

“芒果”肥皂剧式的“生化6”

本节撰稿/攻城学院兔老师

对15岁的我来说，“生化危机”的前两作是充满了探索、冒险，偶尔还能吓人一跳的游戏。对18岁的我来说，《生化危机3》是一个在半熟悉的小城里四处打猎的游戏。到后来，《生化危机4》是李三光大战邪教和寄生虫的离谱经历，《生化危机5》是克里斯与黑妹的亚非利加大冒险，《生化危机——浣熊市行动》白瞎了那套人设，至于《生化危机6》呢，几十美刀换来的《生化危机6》，居然是个芒果台肥皂剧式的大杂烩。

所以当编辑老爷和我谈起《生化危机6》的时候，我说：“我要揭露这货的狗血剧情啊！我要帮迷茫的人民省掉那几十美刀啊！”所以，《生化危机6》的剧情，就被我解读成了下面这个样子。

相同的面貌，不同的命运
两女一男畸恋酿惨祸

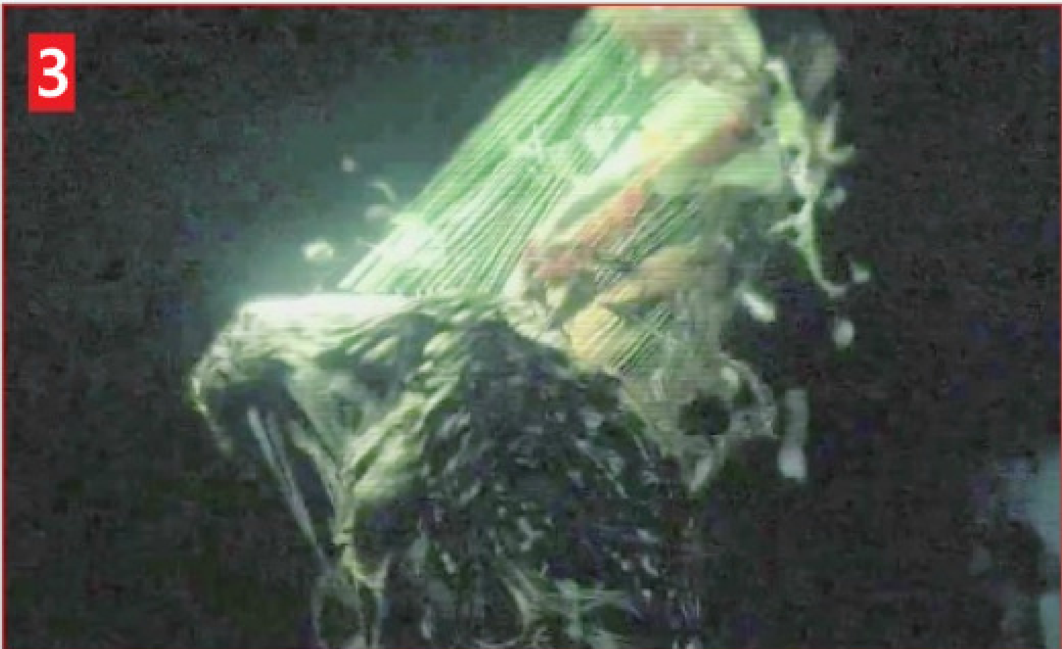
亚当总统的国家安全顾问，“家族”的领袖，浣熊市的毁灭者，这三重身份都叠加在德雷克·C·西蒙斯一个人身上。如果《生化危机6》的剧情按照欧美游戏的思路继续发展，如果德雷克没有遇见艾达·王，那么德雷克也许会一直扮演着他高富帅中的高富帅的形象，在幕后暗中操纵着整个世界。可命运，就是那么爱捉弄人。

“家族”是一个一贯都隐居在幕后的强大组织。几个世纪以来，这个组织一直暗中主导着西方社会的动向。作为“家族”创建者的后人，德雷克很快就在“家族”中一路高升，逐步获取了“家族”的领导权。在处理“家族”事务的时候，德雷克结识了一位名叫艾达·王的女特工。在浣熊市事件爆发之前，德雷克就雇佣了艾达执行隐秘任务，并渐渐迷上了艾达矫健的身手与睿智的头脑。

然而两人的工作关系并未维持多久。在1998年的浣熊市事件中，德雷克获取了所需的生物武器的实战数据，为将来在全世界使用这些武器做好了准备。随后，德雷克以他国家安全顾问的身份推动美国政府发射核弹毁灭浣熊市，以掩盖安布雷拉公司与美国政府卷入事件的证据。但是，这种极端的做法引起了艾达的不满。艾达随后切断了与德雷克的一切联系，让德雷克黯然神伤，寝食难安，最终走入了更极端的

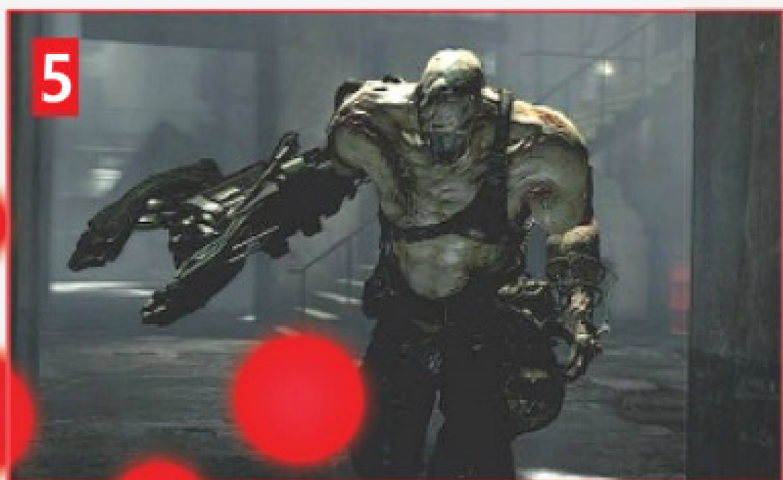




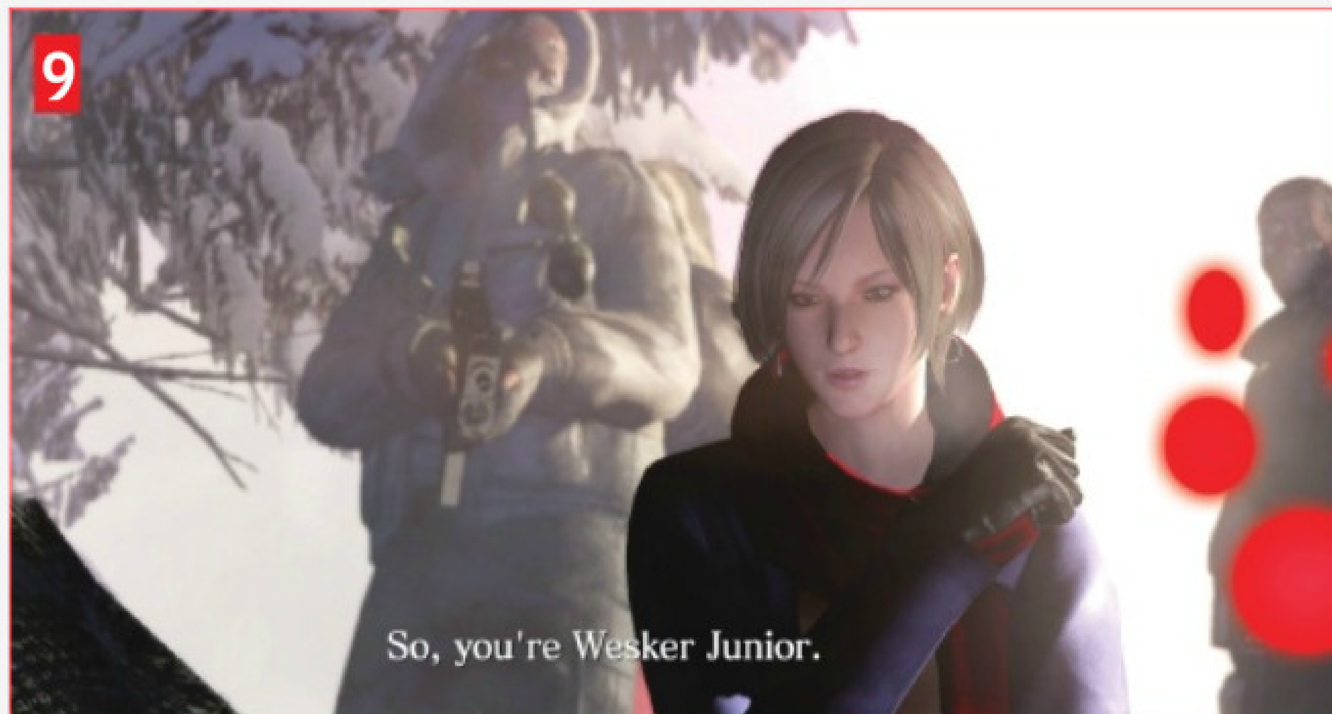




1.只因在人群中多看了艾达一眼，德雷克的悲剧就此开始
2.身为技术宅的卡拉不顾一切地爱上了德雷克
3.为了德雷克，卡拉甘愿破茧重生
4.新生的卡拉被灌输了艾达的身份和意识











5.卡拉的C病毒研究取得了长足进展，Ustanak被制造出来
6.雪莉从浣熊市的灾难中逃生后，又被德雷克监护，才出虎穴又进狼窝
7.BSAA小队在伊东尼亚被卡拉暗算，损失惨重
8.成年后的雪莉被派去“保护”杰克，一路被追被捉，不离不弃
9.雪莉与杰克最终在伊东尼亚被卡拉擒获
10.德雷克用黛波拉要挟海伦娜，而后又背信弃义地将黛波拉转变成怪物
11.海伦娜姐妹是德雷克暗算总统的过于复杂的计划中的关键环节
12.亚当总统由于妨碍了“家族”的大计而被德雷克设计杀害

牛角尖，想用生化技术为自己制造一个新的艾达。

为德雷克提供机会的是他属下的一名女研究员卡拉。卡拉在少女时期就已经展示出了在基因领域的天才，仅仅15岁就获得了博士学位。她的异常天赋很快引起了德雷克的注意，德雷克将她招揽到麾下，从事病毒和生物武器的研究。高富帅德雷克的魅力显然不是卡拉这种技术宅可以抵挡的。就像德雷克迷恋着艾达一样，卡拉疯狂地爱上了德雷克。

为了取悦德雷克，为了获得德雷克的哪怕一点点赞美，卡拉如同着魔一般地开始研究病毒。2001年的时候，她开始了C病毒的基础研究。她先是用T-代号维罗妮卡病毒的样本作为新病毒的基础，创造出了T-02型病毒；而后又在T-02病毒的基础上，融合了从雪莉·比尔金处获取的G病毒样本，最终整合出了她心目中的完美病毒：C病毒。随着C病毒的可控变异逐渐被研究组掌握，德雷克终于可以兑现他的诺言了——用生化技术制造属于自己的艾达。

痴迷艾达痴迷到失心疯的德雷克在历史悠久的东方古国开始了艾达计划，目的是为德雷克创造一个爱德雷克爱到骨子里的艾达。卡拉成为了这个试验项目的关键，她一直想利用C病毒的完全变异特性（类似昆虫的完全变态——即幼生体蛹化后变异成形态差异极大的成体）来为德雷克创造一个完美的作品。然而多年过后，卡拉的付出没能获得任何回报，她尝试了成千上万次的试验，制造出了“Lepotitsa”（丽人）和“Gnezdo”（虫群）这样的怪物，直到第12235次尝试的时候，卡拉的研究才终于有了突破。

德雷克发现卡拉的基因结构非常适合成为潜在的“新艾达”，便利用卡拉对自己的感情，说服卡拉成为了试验品。2009年的4月30日是一个重要的日子，经过历时10年的艰辛努力，卡拉的身体以艾达·王的形象破茧而出，完美地重生了。德雷克抹去了她的记忆，给她灌输了艾达的身份，让她从心智乃至性格举止上都与艾达一般无二。从此，卡拉就以艾达的身份陪伴在德雷克身边。后来，美国政府的特工李三光（里昂）与海伦娜进入了高橡镇教堂下的地下研究室，找到了一份记录新艾达诞生的视频材料。有趣的是，艾达也看到了这段材料。

栏目编辑/蓝星/say@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

卡拉在思想和行为上与艾达完全一致，但在她的意识的深处，残存的卡拉仍在抵抗着艾达的身份。每当卡拉努力想要扮演好德雷克的三世爱侣之类的神圣角色的时候，她的潜意识就跳出来说德雷克把你坑惨了，你不报此仇有何脸面苟活于人世。最开始的时候，卡拉还能竭力压制住这些想法，把任何德雷克会伤害她的念头都抛诸脑后。而德雷克也对她爱得天雷地火，非但没有觉察到这个新的“艾达”的意识中仍有卡拉残存的意识在反抗，反倒给她弄了艘潜艇，甚至还将“家族”在东亚的部队都交由她指挥。然而卡拉最终还是没能抑制住自己的潜意识，进而开始了对德雷克的报复。

她秘密成立了新安布雷拉组织，并借着德雷克的保护大肆进行C病毒试验。其成果包括Iluzija和Ubistvo这两种变异体。在2011年6月，经历了322次失败之后，一个因试验意外而失去手臂的试验样本对C病毒表现出了特殊的反应。一周之后，这个试验样本被命名为Ustanak，由卡拉亲自管理。卡拉像是一位温柔的母亲一样亲切地照料着Ustanak，Ustanak也唯她马首是瞻。

新安布雷拉的主要研究目标是生产一种名为Haos的生物武器。为此他们建立了一个巨大的水下研究设施，作为Haos的孵化所。Haos的庞大躯体可以分裂开各自行动，而且体内的器官可以像Lepotitsa一样散播C病毒，这使得它成为了用C病毒污染世界的理想武器。卡拉还为Haos制定了一个后备计划。如果她被人杀死的话，尚未完成孵化的Haos将会被提前释放，而后开始它污染全世界的任务。

丧尽天良！
禽兽养父竟推女孤儿入虎穴

被德雷克所害的女性并非只有卡拉一人，1998年在浣熊市事件中痛失父母的雪莉·比尔金也落入了德雷克的魔爪。在浣熊市的核爆炸中逃生后，雪莉被美国政府进行了保护性的监管，而德雷克则正是她的监护人。到了2009年，艾达计划即将完成的时候，对雪莉的威胁最大的敌人威斯克已经被在“生化危机”世界里无所不能的RPG火箭轰成了渣；而美国政府对雪莉的研究也进行得差不多了，于是德雷克决定让雪莉成为一名隶属于自己的DSO（安全行动部）特工。对于雪莉来说，她多少能够获得一些自由外出的机会，同时还能够为阻止生化武器扩散而做出贡献。而对德雷克来说，他则得到了一个自愈能力强到离谱（甚至还不会衰老……童颜特工之类，啧啧，日本人都在想些什么啊）的女特工。

2012年，雪莉终于得到了一个出差的机会。有人确认了威斯克之子杰克·穆勒出现在了战火中的东欧国家伊东尼亚，正在以雇佣兵的身份活动。获知此事的德雷克立刻考虑到了杰克的重要性。首先，杰克的父亲威斯克对于病毒有着异乎寻常的抵抗力，那么作为他的儿子的杰克是否也会有这种抵抗力呢？如果威斯克的基因的确能够控制病毒的话，那杰克的基因样本是否会导致一种可以对抗C病毒的血清诞生呢？此外，杰克的基因是不是可以被用来强化C病毒，让C病毒产生更多的变异呢？考虑过这些问题后，德雷克决定立刻捕获杰克，一方面要阻止可能的C病毒抗体血清落入他人之手，另一方面则是要让C病毒变得更加强大。

德雷克派出了手下的精兵强将去完成这个任务，第一路是雪莉，德雷克委派给她的任务是找到杰克并保证他的安全，这样就能“拯救更多的人”；另一路则是化身为艾达的卡拉，她的任务则是确认杰克体内带有病毒抗体，并且将雪莉与杰克二人平安带回美国。雪莉老老实实地执行了德雷克的命令，但卡拉却不这么想。2012年末，卡拉遵照德雷克的命令前往伊东尼亚。她自己的目的是捕获可能携带C病毒抗体的杰克·穆勒，以及携带G病毒的特工雪莉·比尔金，并将他们变成自己新的研究素材。

为了掩护自己的行动，卡拉向伊东尼亚解放组织的士兵提供了所谓的“能量增强针剂”，实则是用C病毒将这些游击队员转变成了名为J'avo的变异体。J'avo让雪莉二人组和前来调查生物武器的BSAA部队忙得不亦乐乎，也为卡拉追捕雪莉与杰克制造了更多的机会。

在追捕的过程中，卡拉遇到了由克里斯带队的BSAA行动小队。她自称为艾达，并设计让小队感染了病毒，多名队员在克里斯眼前变异成了Napads变异体。借机逃脱后，卡拉利用Ustanak捕获了杰克与雪莉，并向德雷克报告杰克与雪莉已经在战乱中失踪，基本上可以确认死亡。就在德雷克惋惜郁闷的时候，卡拉用被捕的两人开始进一步强化C病毒的研究。利用杰克体内的抗体，她在6个月的时间内完成了强化型的C病毒。这种病毒的受害者无需再通过结茧来完成变异，而且变异的形态也更加多样。

天网恢恢，恶有恶报
情侣孽恋终尝苦果

卡拉忙着进行她的研究，而德雷克却在美国本土为另一件事情头痛。阿米利坚合众国的大统领亚当总统开始惹麻烦了。亚当出于某些原因，一直想把浣熊市事件的真相公诸于众，向民众承认政府与生化武器失控有染。德雷克绞尽脑汁想要阻止亚当总统的出格行为，一方面他担心亚当闹出的乱子会严重损害美国政府的声誉，另一方面他更害怕民众的愤怒与失控会危及“家族”长期以来的努力维持的社会安定。但即使是动用了“家族”来对亚当施压，这个固执的总统还是不肯回头。德雷克无奈之下动了杀心，决定除掉亚当。

德雷克制定了缜密、复杂而脑残的计划（日本游戏中常见的阴谋，一个杀手就能解决的事情非弄得鸡飞狗跳），他在高椽镇秘密部署了一批被称为“丽人”（Leptitsa，就是那

个通过在空气中喷射毒气来扩散C病毒的莲蓬乳怪物）的生物武器，准备在亚当总统来访时把整个高橡镇变成人间地狱。

这个计划的关键是美国政府的特工海伦娜·哈珀。为了要挟控制海伦娜，德雷克绑架了海伦娜的妹妹大……好吧，是黛波拉·哈珀。海伦娜无奈之下只得听命于德雷克，丝毫不知妹妹已经没有生还的可能。当亚当总统前往高橡镇的大学进行演讲的时候，海伦娜发出了一个虚假的警报。她在安保特工所用的通讯频道里报告有人试图刺杀总统，用调虎离山的方式引开了总统身边的大部分特工。虽然海伦娜意识到事态的严重性后追悔莫及，冲进大学试图劝说大家相信那是一个虚假的警报，但她之前的不良声誉使得没人愿意相信她的话，只有身为DSO特工的里昂愿意和她一起前去营救总统。

里昂与海伦娜找到总统时已经太晚了，带有C病毒的雾气在高橡镇蔓延，而里昂的好朋友——亚当总统，也已经加入了C病毒僵尸们的会餐之中。无奈之下，里昂射杀了已经成为僵尸的总统，成为了德雷克的替罪羔羊。

德雷克的喜悦没能持续多久，虽然他毁灭了高橡镇来掩盖证据，但已经决心报复的卡拉开始更大规模的生化恐怖袭击，把“家族”所维持的相对安定的世界搅得一团糟。德雷克打算摆平生化袭击造成的问题，没想到一路上惊喜连连：先是逃出研究设施的雪莉与杰克与他取得了联系准备会合；而后里昂与海伦娜居然又活生生地出现在了他的面前；当他打算叫手下直接把里昂与海伦娜杀掉了事的时候，卡拉派来的一名J'avo士兵又对他发动了袭击，并在被击毙前让他感染了强化过的C病毒。

德雷克被这一连串的事情气得暴跳如雷，完全丧失了理性。卡拉又及时补上了压倒德雷克的最后一根稻草，她在此时联系上了德雷克，把她在幕后所做的一切，把她是如何毁灭德雷克，如何毁灭“家族”的根基都和盘托出。

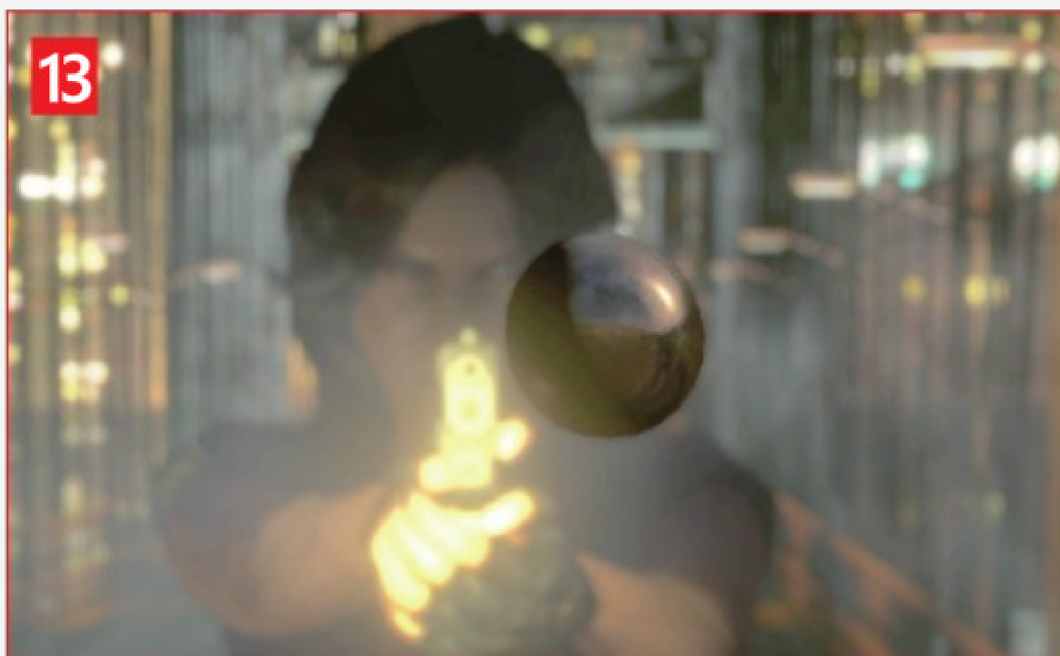
德雷克的意志城墙在此时终于分崩离析了，在强化C病毒的影响下，他变形成了一头上身是人、下身是四足兽的怪物，在飞驰的列车上试图要结果里昂和海伦娜。不幸的是，虽然他已经变异到了禽兽的程度，但曾经受过暴君和G等生物武器殴打的里昂显然是比他还禽兽的存在；更不幸的是，他一生为之奋斗的“家族”也决定抛弃他，让他成为一枚弃子。墙倒众人推的结果就是德雷克终于崩溃了，他被海伦娜一发入魂轰下了列车。

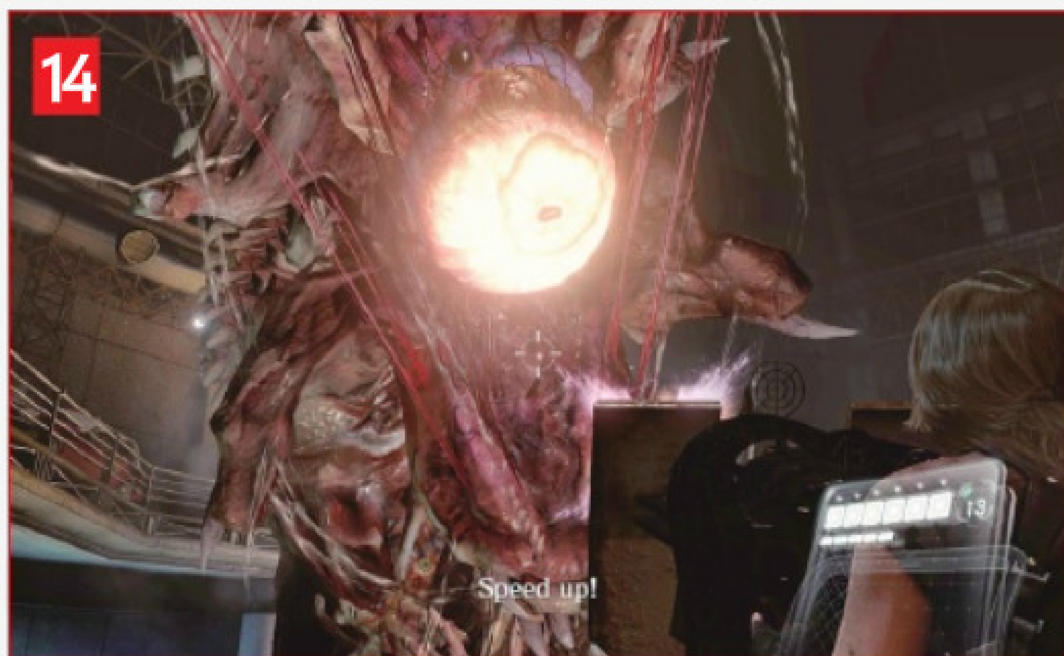
当然，此时卡拉的处境也没比德雷克好到哪儿去。先后在伊东尼亚和蓝翔市与她结下梁子的BSAA成员克里斯、皮尔斯正在一刻不停地追击着她；更麻烦的是，真正的艾达也盯上了这个伪冒自己身份四处惹祸的女人。卡拉刚把自己所做的一切告诉了德雷克，让这个倒霉的高富帅气到失控，她自己就被克里斯一行给堵住了。这个女人一边用在伊东尼亚和蓝翔市被她暗算的BSAA队员的死状来激怒克里斯，一边开始透露自己用C病毒导弹污染全世界的疯狂计划。

卡拉没能说完自己的计划，“家族”派来的杀手射中了卡拉，让她遭受了致命的打击。高处坠落后还没死的卡拉见到了真正的艾达。艾达指出卡拉所做的一切都是为了报复德雷克，为了摧毁德雷克所珍视的一切。她甚至还向卡拉表示，她们二人本可以合作向德雷克进行复仇。但艾达没料到的是，“向德雷克复仇”是卡拉潜意识浮出水面的结果，之前德雷克向她灌输的“成为艾达”的意识还没有彻底消失。垂死的卡拉将强化的C病毒注入自己体内，她的身体抽搐着变成了一团白色的浓稠黏液。

新生的卡拉宣称自己才是真正的艾达，她才不需要面前这个冒牌货的帮助。这团黏液扩散开来，与弥漫到整艘航母的变异体融合，变成了一个类似巨型变形虫的怪物。变异后的卡拉疯狂地追逐艾达，还制造出体型与人类相似的分身来进行围攻，想将真正的艾达吞噬。在堵住了艾达的退路后，卡拉像个疯子一样不断地宣称自己就是艾达，艾达则趁机打

13.在与德雷克的激战中，海伦娜的精准一枪让德雷克栽了个大跟头
14.变异重生后的德雷克怒目圆睁，誓要轰杀夺他爱人的情敌里昂
15.被突然出现的情敌所追杀的里昂无比震惊，表示倒地中枪
16.在击败德雷克和卡拉的战斗中，货真价实的艾达都屡次出手相助









中了她身旁的液氮罐，倾泻而出的极低温液体冻结了卡拉变异的巨大身躯，终结了悲剧的命运。

不过这对孽缘情侣的悲剧还没有结束。所谓天将降大任于斯人也，必先劳其筋骨，苦其心志，行拂乱其所为。德雷克这三样都已经占全了，必然就不会那么容易死掉。强化的C病毒修复了他的躯体，让他有机会回到艾达计划开始的地方——四角塔，让他有机会再见到自己的挚爱，真正的艾达·王。德雷克变异成了一个类似霸王龙的怪物，不顾一切地向着自己的爱人狂奔，随后便被再次轰趴。

像所有真正爱着对方的男人一样，德雷克再一次被C病毒修复。虽然他已经丧失了几乎所有的心智，但他还记得艾达，记得那个叫做里昂的男人居然挡在他和艾达之间，似乎对艾达有所企图！没有任何东西可以阻止这个为爱痴狂的男子，枪击算什么？弩箭算什么，坠楼算什么？火烧算什么？就算是被一群僵尸围着啃噬，那又算的了什么？只要有艾达！有艾达！爱的力量驱使德雷克一再地吸收周围的僵尸来重生自己的组织，即使是吸收了一个被插上了避雷针的僵尸，被爱得天雷地火，也无法让这个痴情的男子退却。

还有什么可以阻止他？有，“生化危机”世界里战天战地战一切的神器——RPG火箭。这种神器总在危机关头出现，拥有轰杀一切Boss的功效。德雷克被轰回原形，坠下楼顶摔在一座方尖碑上。他徒劳地试图再次变异，却因为失血过多而无力继续。随着德雷克的血流满了庭院，这个痴情男子的孽缘终于落下帷幕。

老套的牺牲
老干警勇闯海底，新英雄舍命相随

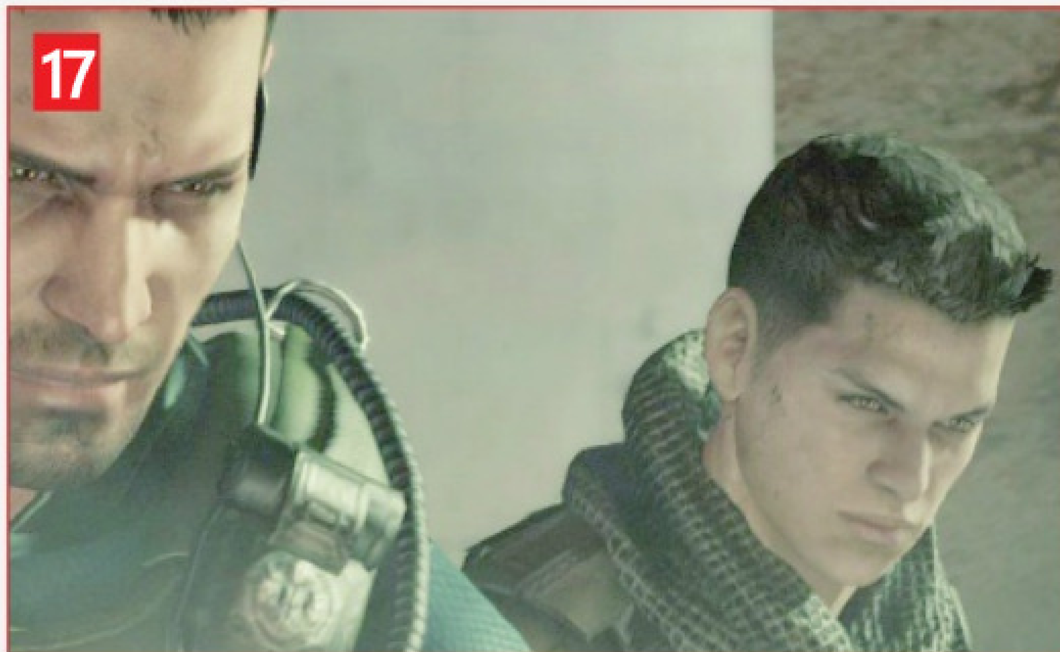
艾达在击毙卡拉后便忙着去找她朝思暮想的分头李三光了，根本不理会正在舍命阻止J'avo继续发射病毒导弹的克里斯与皮尔斯二人组，于是终究还是有导弹晃悠悠地飞向了人类聚居区。

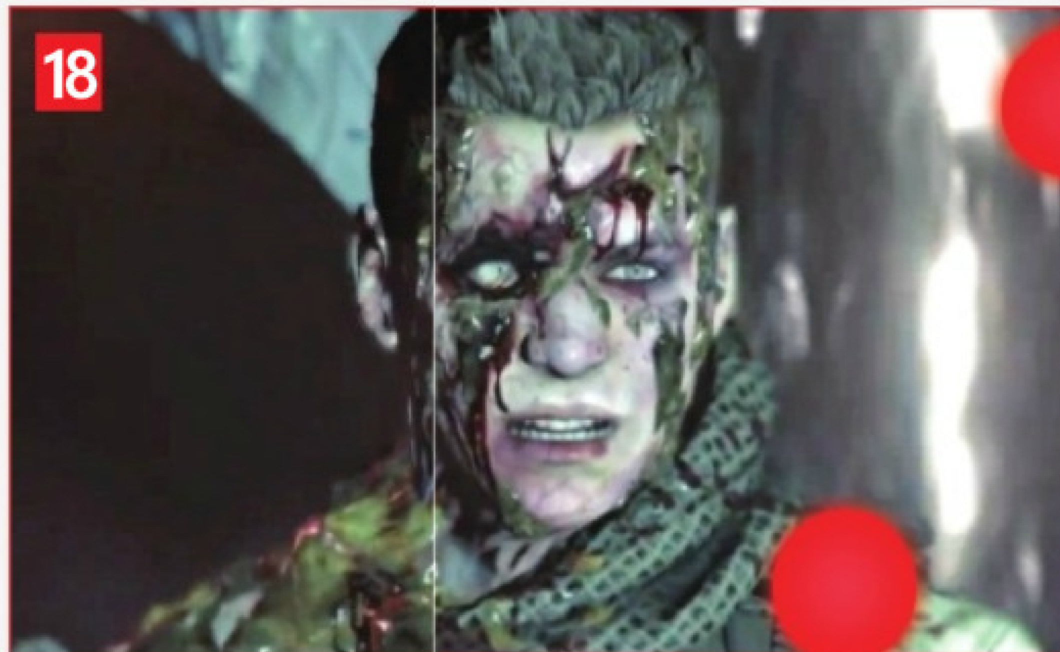
当然了，身经百战的克里斯二人组还是很想得开的。既然他们没法阻止导弹继续飞，那么他们就索性去探索新安布雷拉组织的水下研究设施。由于卡拉的死亡，她生前培养的巨型宠物Haos（意为混沌）被迫提前孵化。孵化后的Haos在水下设施中不断地袭击克里斯和皮尔斯。在与这个半人半章鱼的巨兽搏斗的过程中，皮尔斯的右臂被毁。为了自己的使命，也为了保护自己无比崇拜的队长，皮尔斯对自己的断臂注射了C病毒。皮尔斯也生长出了类似于头足类动物的触手，可以释放强大的电流。

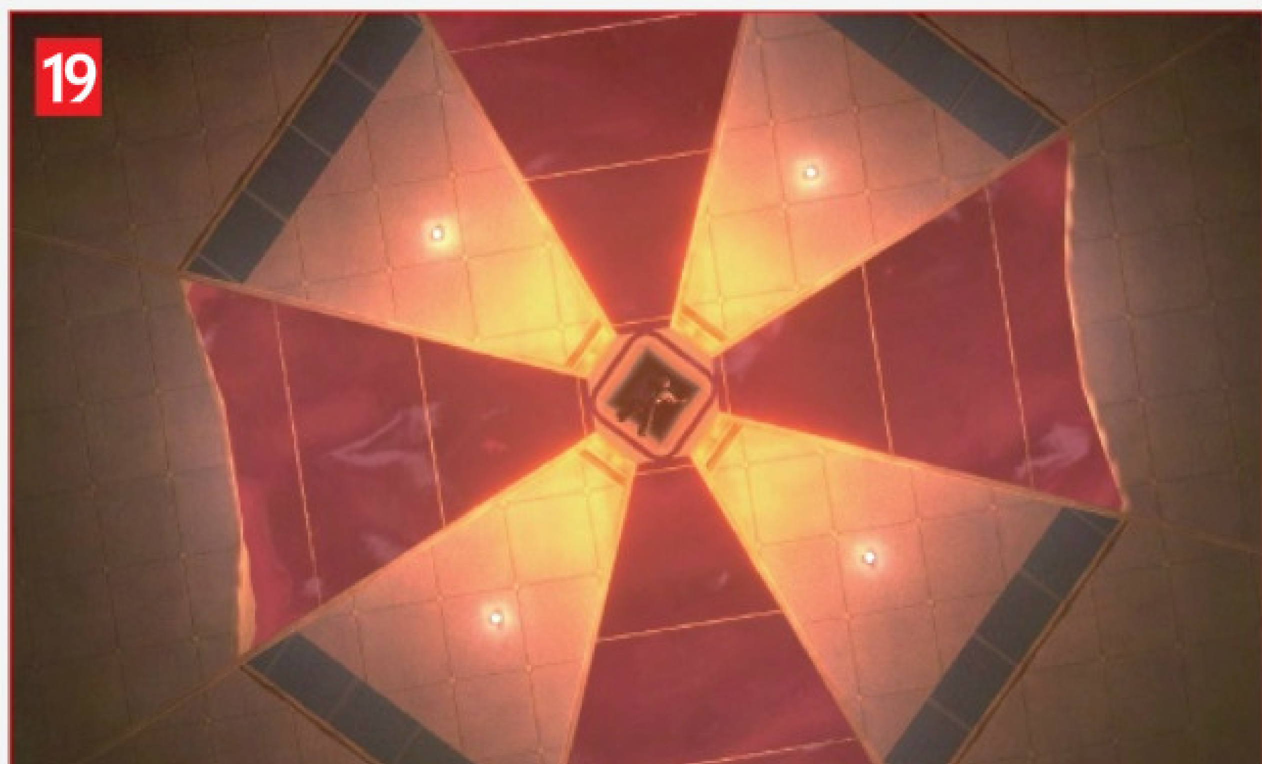
在皮尔斯的协助下，克里斯终于击倒了Haos。水下研究设施在过大的水压下开始一点点崩溃，两人争分夺秒地前往逃生舱，但克里斯没想到皮尔斯已经决意赴死。皮尔斯想趁自己还保留着人类的理性思维的时候结束自己的生命，他把克里斯扔进逃生舱，封闭了舱门，启动了发射程序。隔着逃生舱的窗口，克里斯眼睁睁地看着自己培养的接班人平静地走向死亡。克里斯曾打算在这次行动之后退休，但皮尔斯的牺牲改变了他的决定。他会继续留在BSAA，为了皮尔斯的遗愿，为了替皮尔斯好好地活下去。

阴魂不散的Haos在海中猛扑向逃生舱，但一道强大的电流击中了Haos。最后，一段孽缘终于了结，卡拉留下的全部遗产——Haos、水下研究设施，都在巨大的爆炸中烟消云散了……

17.克里斯与皮尔斯勇闯海底试验设施，与德雷克和卡拉孽缘的产物Haos展开了激战
18.为了阻止Haos逃离，皮尔斯果敢地牺牲了自己
19.德雷克的死亡充满仪式感，献血拼成了巨大的安布雷拉标志
20.里昂篇的阳光结局。“嗯，女人……”









如果你看多了边角料，那么你眼里就都是边角料

“生化危机”秘闻录

本节撰稿/Rookie

原本只是一款默默无闻的低成本原创作品，却最终成为CAPCOM销量最高的品牌，《生化危机》的发展历程充满了戏剧化的味道。除了三上真司、神谷英树这些系列爱好者人尽皆知的名字，藤原得郎、杉村升等人也为《生化危机》的发展做出了不可磨灭的贡献，没有他们的努力，《生化危机》也不可能拥有今天的地位。2代和4代固然是系列的两个巅峰，但在完成版推出之前，那些胎死腹中的半成品以今天的眼光来看也颇具吸引力。特别值得一提的是《生化危机4》，在CAPCOM历史上，这个项目的开发时间跨度长达6年，历经多个版本，这6年也是三上真司和他的团队最具传奇色彩的时代。

看过本文后，你也许能了解到很多埋没于历史深处的有趣故事：原来但丁曾是安布雷拉的改造人，原来斯宾塞曾被设定为最终Boss级的强者，原来里昂最初去欧洲是为了营救雪莉而非总统千金……得不到的不一定是最好的，但就算不是最好，这些废弃版本的潜力也相当巨大，令铁杆玩家至今仍念念不忘；废弃版本中的许多创意其实也没有完全消失，它们或被之后的“生化危机”利用，或催生了新的游戏。可以说，“生化危机”原本就是一个蕴含着无限可能性的系列，《恐龙危机》《鬼武者》《鬼泣》等CAPCOM在3D时代的经典，全部由其衍生而来，将《生化危机》称作CAPCOM在3D时代的领军品牌毫不为过，它的一举一动，足以影响整个公司的命运。

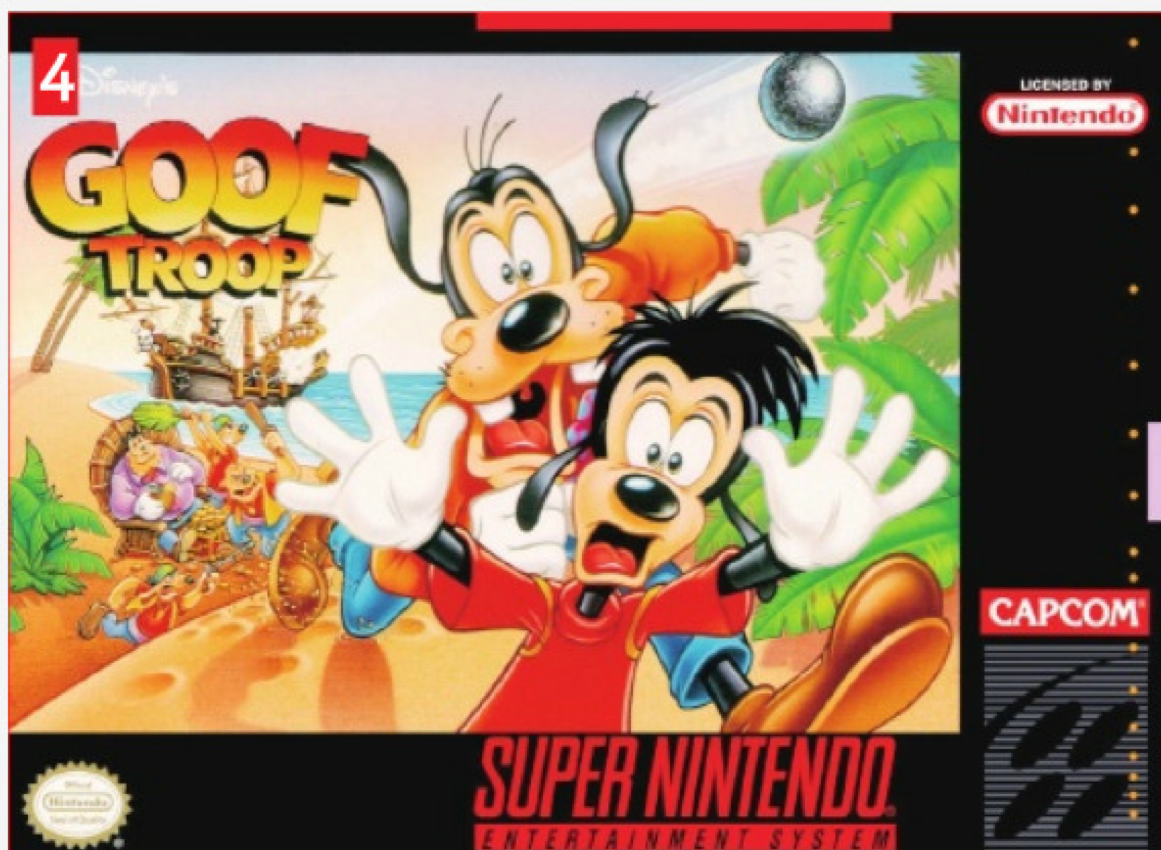
艰难起步，奠定基础

早在《生化危机》尚未诞生之前，CAPCOM就已经证明了自己驾驭恐怖题材的能力。藤原得郎的《魔界村》第一关开篇就有丧尸从墓地中爬出的画面，跟同期《超级马里奥》等蓝天白云的动作游戏形成了鲜明的对比。《魔界村》尚且带有不少搞笑的味道，1989年的《甜蜜之家》（Sweet Home）则是一部真正的恐怖游戏。这款FC上的RPG根据同名电影改编，过世的壁画家间宫一郎在自己的大宅中留下了不少遗作，电视台派出五人组进入废弃的别墅，希望修复壁画，抽空再拍一部相关的纪录片，却在大宅内遭遇了各种夺命的灵异事件。作为RPG，道具栏、调查等元素并非摆设，玩家必须动脑解决谜题才能过关，《生化危机》开门时的动画也是本作发明的。









1.《甜蜜之家》的电影版海报，FC游戏的封面也用到了这张图
2.虽然是RPG，但游戏更强调生存感，一个要命的鬼屋，不可能提供商店让你去买东西
3.《甜蜜之家》的开门动画，与后来的《生化危机》在镜头上如出一辙
4.SFC的《高飞家族》，后来的《生化危机》使用了本作的一部分源代码











5.一代的真人片头中的威斯克，扮相倒是跟《终结者2》的T-1000有几分相似
6.因为CG背景的分辨率很低，前三代《生化危机》的画面在PC上的观感并不好
7.里昂与艾尔莎的设定图，前者的造型和成品版差距不大，后者最终变成了克莱尔
8.艾尔莎的性格和造型与克莱尔很相似，更改名字只是为了让他与克里斯有所联系
9.威廉博士在《生化危机1.5》里的造型远没有成品有气势

同年，三上真司加入了CAPCOM的家用机部门，藤原得郎指派他制作了大量迪士尼的改编游戏，其中有《阿拉丁》这样的纯动作游戏，也有《谁陷害了兔子罗杰》这种带有解谜元素的ARPG，值得一提的是《高飞家族》，游戏讲述高飞父子在旅游时落难，与海盗作斗争的故事。这款并不恐怖的作品中出现了大量解谜和生存设计，被后来的诸多恐怖游戏所借鉴。最终，三上真司逐渐做腻了迪士尼游戏，想换个题材。PS发售后，CAPCOM高层希望在新主机上打造一个原创品牌，受限于机能，藤原得郎的很多设想在FC版《甜蜜之家》中无法实现，他想利用PS制作一款精神续作。

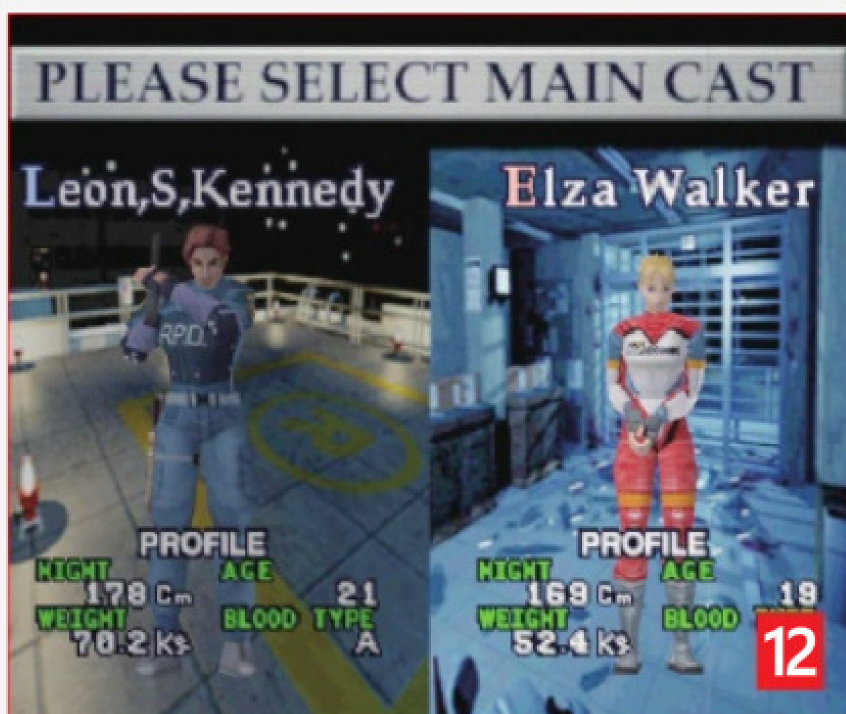
三上真司当了多年策划，表现出色，藤原得郎借此机会将他提拔成监督。藤原曾询问三上，是否喜欢受到惊吓，三上老实回答“不喜欢”，藤原便把新作交给了他。藤原笑称，如果三上当时说“自己从来没有被吓到过”，那他就不会把监督的职位交给三上了，因为一个不知恐惧为何物的人没法做出有趣的恐怖游戏。藤原规定新作的大体框架与《甜蜜之家》相同，都是在一间大宅里收拾怪物的游戏，其他细节可自由发挥。三上抽空通了一遍《甜蜜之家》，对此类恐怖游戏有了大致的了解，但三上不想再弄幽灵魂魄这种虚无缥缈的东西，他理想中的敌人是那些看得见、摸得着、具备压迫感但也会被真枪实弹击倒的生物。乔治·罗梅罗的《活死人之夜》给了他灵感，丧尸成为了主要敌人，他又想起斯皮尔伯格的《大白鲨》，凶猛的动物也是相当危险的存在，于是便有了巨型蜘蛛等怪物。至于T病毒，则是为了让这些敌人的存在合理化而被编剧设计出来的元素，《生化危机》就此诞生。

三上本人对剧情没什么兴趣，他更关心玩法。1代的剧情相对简单，浣熊市安克雷山区屡次出现奇异杀人事件，警察局派出特殊战术救援部队S.T.A.R.S.的B小队前去调查，但迟迟未归，A小队随后跟进，来到了一间别墅（洋馆），与丧尸和诸多生化兵器战斗。队长威斯克是安布雷拉安插的间谍，他将队友引入别墅，借此收集数据，并放出暴君试图杀人灭口，但自己也死于暴君手下。在1代原版中，威斯克是个比较简单的角色，被暴君攻击时他表现得十分惊慌，制作组最初并没有考虑让他复活，那是后来的事情了。

CAPCOM在90年代的3D技术是比较落后的，当世嘉凭借《VR战士》掀起新浪潮时，CAPCOM还在CPS系的2D基板上继续耕耘，街机和家用机部门都缺乏了解3D技术的人员，导致《生化危机》的开发举步维艰。游戏最初设定为第一人称视角的全3D游戏，三上认为这种方式最具临场感，但程序员的优化水平不过关，用光了PS的内存也没能做出满意的效果。无奈之下，三上借鉴了《鬼屋魔影》的模式，用2D的静态CG充当背景，这样可以把多边形资源留给主角、敌人、道具等互动元素，节省内存。《鬼屋魔影》虽然是3D恐怖游戏的开创者，但它的美术比较粗糙，大红大绿的色调过于卡通化，缺乏真实感，而《生化危机》在这方面就好得多。因为镜头是固定的，视角经常发生变化，再加上程序员能力有限，制作组最终采用了“左右转向、推前移动”的主观操作







10.安奈特、马文和布莱恩在《生化危机1.5》中的设定图，此时的布莱恩是一名同伴角色
11.《生化危机2》人设图。本作的画面和剧情比《生化危机1.5》更细腻，但系统的创新之处反而少了
12.今年春天被发布到网络的ROM容量只有140MB，并非真正的内部测试盘，只是一款使用了官方素材的同人游戏

模式，“坦克式移动”也在很长一段时间内成为系列特色。

当时CG还是个相当烧钱的玩意，为了节省成本，CAPCOM找了几个演员拍摄真人视频，将其剪辑成片头动画。当时藤原得郎负责跟索尼沟通，因为《生化危机》的片头是真人演出，刺激度较高，索尼责令CAPCOM把暴力画面从彩色变为黑白，这才通过了审查，但制作组和玩家都觉得黑白的视频反而更可怕，这段片头也成了初代有别于续作的一大特征，独具风味。藤原得郎在本作开发完成后就离开了CAPCOM，投奔索尼，但三上真司等人已经具备独当一面的实力，并未对《生化危机》的发展产生负面影响。

公司高层最初给《生化危机》制定的销量只有30万，连广告都没怎么打。因为缺乏宣传，游戏的首周销量平平，但在玩家口耳相传的良好口碑下形成了长卖趋势，2个月后，本作就达成了30万的既定目标，续作被提上议案。三上真司升职为制作人，他把监督的重任交给了之前表现出色的神谷英树。神谷亲自撰写了剧本，1代的别墅的事件只是悲剧的开始，浣熊市中心不久之后也出现了T病毒，将大量居民变成了丧尸。与前作的克里斯和吉尔类似，续作也有男女两位主角，里昂是警察局的新人，艾尔莎（Elza）则是一名酷爱摩托运动的女大学生，二人最终逃出生天，但两名主角的剧情是独立的，之间并没有交集。已经变成怪物的威廉博士和他的妻女安奈特与雪莉是故事中的重要角色，同样登场的还有一位名叫琳达的神秘华裔女子，还有警察局的幸存者马文和布莱恩，有趣的是，这一版的局长布莱恩是个正面角色。

这个版本中的角色建模比较简单，这样就能同屏显示更多的僵尸，背景也比后来的版本更粗糙，片头则是用模型通过定格逐帧录制的动画。游戏原定1997年发售，在开发进度过半的时候，被冈本吉起叫停，这一废弃版本被民间俗称为《生化危机1.5》。其实《生化危机1.5》只是画面和剧情不如《生化危机2》，系统比完成品更复杂，创新设计数不胜数，这反而成为了冈本吉起叫停的原因：神谷英树把游戏做得太绝了，留给续作进化的空间一下子被压缩掉，不利于系列化发展，同时引入这么多新系统也会提高游戏开发的风险。玩家对这种弱化可能会感到不爽，但冈本是CAPCOM的高层，从商人思维考虑就顺理成章了。

剧情问题也是冈本吉起推翻《生化危机1.5》的原因。三上真司对于剧情不感兴趣，在他心中，《生化危机》只是一个三部曲：第一部别墅事件，第二部浣熊市遭灾，第三部则是前两作的幸存者集合起来摧毁安布雷拉。神谷英树的剧本就是照着这个指示写下去的，冈本吉起看后，发现游戏的结局给续作留的空间实在太小了，心生不满。CAPCOM最初预计初代《生化危机》能卖出30万，但此时游戏已经成为PS上第一款百万作品，公司自然提高了对续作的要求。冈本希望把《生化危机》打造成一个长久的系列，而非三部曲，剧情铺大，多出续作。要实现这个目标，CAPCOM必须找个有实力的编剧。杉村升为大量电视剧和动画写过剧本，他对《生化危机》很感兴趣，冈本邀请他重写续作的剧本。杉村升对剧本细节进行了无数改动，名不见经传的艾尔莎变成了克里斯的妹妹克莱尔，女间谍的名字从琳达变成了艾达·王，局长布莱恩则从一个善意的角色变成了助纣为虐的凶手。片头的定格动画被废弃，变为了更精细的CG视频，关卡的背景重新制作，虽然同屏敌人数量下降了，但角色建模多边形更多，画面质量有所提升。

至于废弃的《生化危机1.5》版，网络上流传的只有视频，今年春天现身网络的ROM则是狂热玩家根据开发组流出的素材自行修复的同人游戏，玩不了几关，并非真货，但也有窥斑见豹欣赏一下模型和场景的价值。

成品版《生化危机2》于1998年发售，销量高达500万，标志着系列正式成为一线品牌。游戏故事发生在前作的两个月后，威廉博士完成了对G病毒的研究，试图将其卖给美国政府，安布雷拉一向不会对叛徒手软，派出以汉克为首的小队抢夺成果，未曾想身中数枪的威廉在临死前给自己注射了G病毒，变成了怪物。另一方面，里昂和克莱尔深陷浣熊市，二人必须在丧尸群中杀出一条生路。本作的剧情游戏采用双碟装作为载体，A盘为里昂，B盘为克莱尔，两位主角的剧情有表里关之分，并互相联动。男主角通关后的存档可以被女主角继承，反之亦然。里昂没有拿到的道具，可以交给克莱尔获取，不同表里关组合有不同的分支，若想看完全部剧情，至少要通关4次，这也是废弃版《生化危机1.5》没有的设定。其实两张盘数据几乎相同，双碟装容量只是个噱头，但表里关的设定确实成功。2代的隐藏要素相当丰富，“第四幸存者”“豆腐幸存者”“极限战斗”等附加模式都颇具研究价值。值得一提的是1999年发售的N64版，由后来负责PS2版《荒野大镖客》的美国公司Angel Studios移植，ROM容量为64MB，比光盘小得多，但这也是N64卡带的上限了。制作组将CG和语音降低质量后成功地塞进了卡带里，还加入了不少

独有元素，如新的隐藏服装、暗示《生化危机0》等其他续作剧情的EX文件、打乱道具摆放位置的随机道具模式。最重要的是，N64版提供了“指哪走哪”的客观式操作，移动相当灵活，选择这种操作模式可以让游戏的难度大减。

全面出击，发展壮大

《生化危机2》的口碑和销量大获全胜，CAPCOM为功勋卓著的制作组提供了更好的工作环境，将其提升为独立编制的第四开发部，三上真司任部长。但公司高层对于延期颇为不满，他们希望“生化危机”能够一年推出一部续作，并规定3代必须在1999年发售。经过2代的开发，三上真司对于PS的局限性十分了解，希望在即将亮相的PS2上制作游戏，但时间紧迫，高层交代的任务还是要完成的。三上真司将青山和弘监督的一部以吉尔为主角的外传作品《最终脱逃》扶上正统之位，这就是《生化危机3》，而把之后的续作留给下一代主机。

《生化危机3》的剧情与2代基本是同期发生的，讲述吉尔逃出浣熊市的过程。作为安布雷拉的王牌产品，暴君在系列中一直扮演着重要的角色，1代的T-002和2代的T-103都给玩家留下了深刻的印象，3代又新增植入人造寄生体NE-Alpha的追踪者，拥有更高的智能和更强大的再生能力，甚至可以操作热兵器。在吉尔的逃亡过程中，这只穷追不舍的凶神恶煞给玩家造成了很大压力，但除此之外，游戏的剧情就没什么亮点了，远没有2代出色。本作重点加强动作性，紧急回避和180度转身可以让玩家对扑过来的敌人做出迅速反应，繁多的弹药合成公式也是本作注重战斗的体现。佣兵模式追求爽快感，关卡初始的时限很短，玩家需要通过不断杀敌增加时间，连续击倒敌人可以获得连杀奖励。任务完成后，系统会根据玩家的表现给予奖金作为报酬，用于购买强力武器。3名佣兵的初始装备不同，如何根据角色的特性制定最高效率的战斗方式，是玩家乐于研究的课题。

三上真司只是《生化危机3》的制作人，而非监督，他对3代不太关心，把精力放在了同期的另一部作品《恐龙危机》上。游戏的灵感源于《侏罗纪公园》，主角在热带岛屿战斗，敌人从步履蹒跚的丧尸变为机敏凶残的恐龙，刺激感倍增。考虑到战斗节奏变快，游戏的操作模式也比《生化危机》更为灵活，可以一边行走一边射击。三上真司在本作中首次使用即时渲染的背景代替了过去的静态CG，虽然受PS的机能所限，游戏的背景不如CG细腻，但动感更强。长镜头的引入，缓解了之前“生化危机”系列那种“走两步就换个镜头”的突兀感。严格意义上讲，初代《恐龙危机》并不算真正的原创游戏，它的动作系统与《生化危机3》十分接近，同样有180度转身和紧急回避的设定。游戏依然是一部恐怖大作，解谜多于战斗，注重气氛的营造，碰到恐龙依然是三十六计走为上，这个系列变成射击游戏是2代开的头。主角雷吉纳的人气之高在当年可以媲美吉尔和克莱尔，但第四开发部对于“恐龙危机”这个品牌的运营并不高明，导致系列走向没落。

其实制作组在开发初代《生化危机》时，并没有考虑到今后的发展，直到1代热卖后，CAPCOM才开始思考后面的剧情。作为专业编剧，从2代开始接手的杉村升对世界观的发展贡献最大，他以克里斯为线索引出了妹妹克莱尔，以记录中“约翰与艾达”这两个名字引出了艾达·王，以瑞贝卡来到别墅前的故事引出了比利……3代编剧是CAPCOM的员工川村泰久，但杉村升依然需要对3代的剧本把关，避免与系列的其他作品产生冲突。最初川村只想在《最终脱逃》中描写吉尔的逃生过程，但游戏从外传升级到正统续作后，需要添加更多内容，作为猛料，川村决定在结局中用核弹夷平浣熊市，系列的剧情就此告一段落，杉村升也希望在下一部新作中对世界观重新进行一番梳理。

凭借《生化危机》的支持，PS主机扶摇直上，世嘉也意识到这一品牌的重要性，他们的子公司Nextech获得授权，将《生化危机》移植到土星上，但毕竟发售日比PS版晚了一年半，画面也更差，销量不佳。新主机DC公布后，世嘉希望为其争取到一部新的“生化危机”，但第四开发部的日程表已经被其他项目挤满，抽不出空。世嘉提议由Nextech负责程序和美工部分，CAPCOM只需派人编写剧本和过场动画就可以了，于是便有了《代号维罗尼卡》这款新作。



13.追踪者是人气最高的Boss之一，也是3代的最大亮点
14.《恐龙危机》的封面——迅猛龙的脚，简洁而不失个性
15.吉尔在3代的造型给玩家留下了很深的印象，这套打扮后来在《生化危机重制版》里成为了隐藏服装

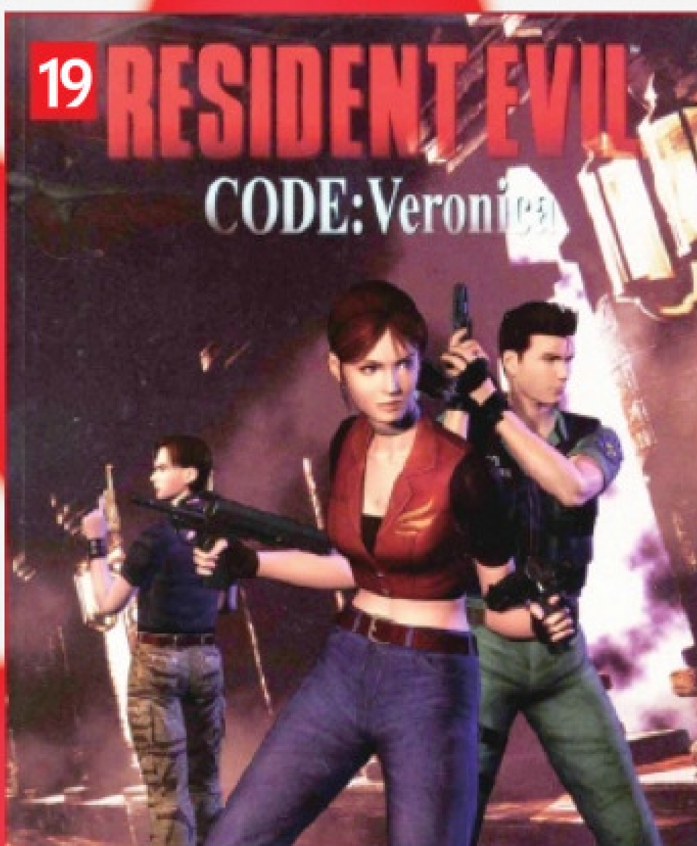










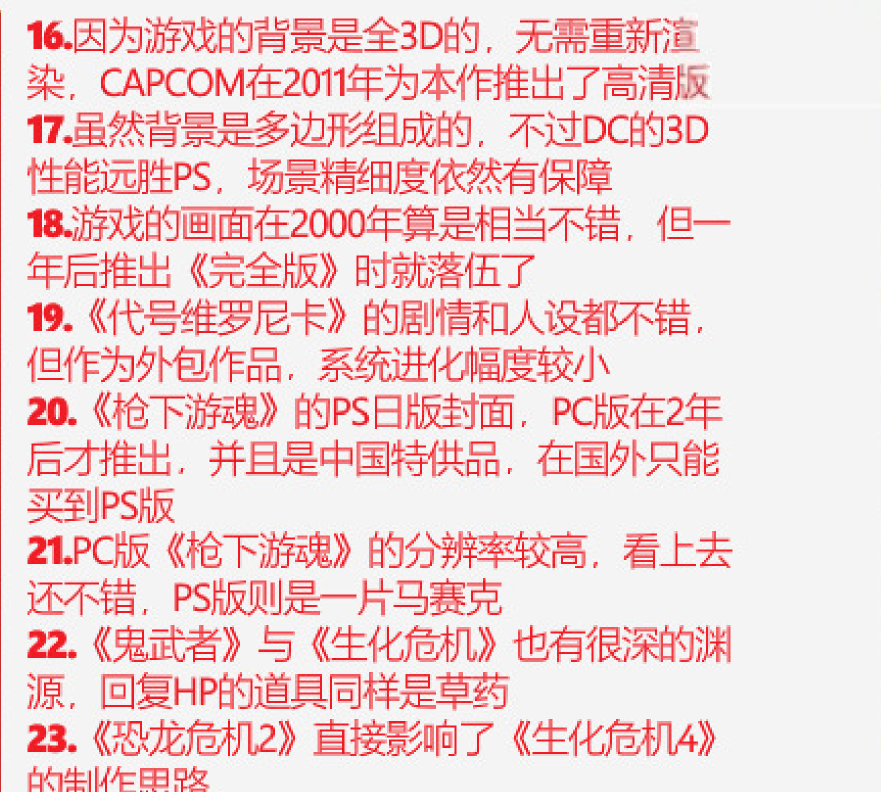












16.因为游戏的背景是全3D的，无需重新渲染，CAPCOM在2011年为本作推出了高清版
17.虽然背景是多边形组成的，不过DC的3D性能远胜PS，场景精细度依然有保障
18.游戏的画面在2000年算是相当不错，但一年后推出《完全版》时就落伍了
19.《代号维罗尼卡》的剧情和人设都不错，但作为外包作品，系统进化幅度较小
20.《枪下游魂》的PS日版封面，PC版在2年后才推出，并且是中国特供品，在国外只能买到PS版
21.PC版《枪下游魂》的分辨率较高，看上去还不错，PS版则是一片马赛克
22.《鬼武者》与《生化危机》也有很深的渊源，回复HP的道具同样是草药
23.《恐龙危机2》直接影响了《生化危机4》的制作思路

根据杉村升的剧本，安布雷拉在建立之初共有3位创始人：奥斯威尔·斯宾塞（Ozwell Spencer）、詹姆斯·马库斯（James Marcus）和爱德华·阿希福特（Edward Ashford）。在《代号维罗尼卡》中，阿希福特家族的天才阿莉希亚用始祖病毒结合蚁后和植物的DNA创造了T-维罗尼卡病毒，游戏的舞台洛克福特岛和南极基地都是阿希福特家族的设施。除了讲述安布雷拉诞生的部分内幕，《代号维罗尼卡》在剧情方面的另一个重头戏是威斯克的归来，杉村升颠覆了1代的剧情，威斯克死于暴君爪下变成了故意为之的计谋。威斯克在别墅事件之前就产生了脱离安布雷拉的想法，他给自己注射了始祖病毒变异株，被暴君击倒后，他起死回生，还获得了超越人类的能力。在《代号维罗尼卡》中，威斯克已经投靠了安布雷拉的敌对组织，率领人马攻打阿希福特家族的基地，并成功拿到了T-维罗尼卡病毒的样本。

因为DC的性能比PS更强，《代号维罗尼卡》采用了类似《恐龙危机》的全即时渲染画面，狙击枪的瞄准模式也变成了第一人称，但除此之外，游戏在操作方面没什么进步，依然保留着“坦克式操作”的传统。因为DC版《代号维罗尼卡》的销量没有达标，此时CAPCOM以《完全版》的名义将游戏移植到PS2上，画面略有强化，新增了9分钟过场动画。原版中威斯克与阿莉希亚的对决草草收场，让人失望，《完全版》新增的动画明显更精彩。CAPCOM开始有意识地提升威斯克的人气，《完全版》还附赠了一份名为《威斯克报告书》的档案，对整个剧情进行了扩展与补充，在当时意义重大，不过因为年代久远，其中的很多内容在今天已经被官方推翻了。

与DC初版《代号维罗尼卡》同时发售的还有《生化危机——枪下游魂》这款光枪游戏，本作被CAPCOM外包给东星公司，怪物沿用PS前几代作品的建模，是一部低成本作品，画面十分粗糙。游戏与其他光枪游戏不同，保留了一定AVG元素，玩家需要自己行走、转身、探索，不过流程中的解谜仅限于找钥匙开门，没什么复杂的设计，比起光枪射击，《枪下游魂》的设计理念倒是更像《德军总部3D》等FPS。令人失望的是，虽然战斗使用第一人称视角，做到了指哪打哪，但敌人的受创反应却相当无趣，打哪都一样，冲着脑袋射击也无法爆头。本作的剧情还算不错，主角汤普森是

里昂的朋友，来到一家名为希纳（Sheena）的小岛调查，这里是安布雷拉的重要基地，建有量产暴君的工厂，《生化危机2》中身披大衣的T-103就是在这里生产的。

2001年，CAPCOM又推出了《枪下游魂2——维罗尼卡》，顾名思义，游戏以克莱尔和史蒂夫为主角，使用了大量《代号维罗尼卡》的素材。作为PS2游戏，其画面依然相当粗糙，遭遇恶评。随着销量的下滑，CAPCOM也意识到提升素质的重要性，后来的续作交给了第三开发部制作，《枪下游魂3——恐龙危机》的敌人变为了各色恐龙，素质比2代好得多，后来的《枪下游魂4——英雄不死》回归了《生化危机》的世界观，其设计理念又与《生化危机4》有不少相似之处，当然这是后话，暂且不表。

《恐龙危机2》原本计划在PS2上推出，但因为第四开发部预算不足，被迫缩水到PS平台，背景也变成了预渲染CG，不过同屏敌人倒是比1代多出不少。三上真司监督的1代是血统纯正的恐怖游戏，而巧舟监督的2代则变成了动作射击游戏。以前的游戏中，主角碰到僵尸或恐龙，最好的办法就是直接绕开，与它们较劲得不到什么好处，即浪费时间又浪费资源。《恐龙危机2》则颠覆了这一切，解谜部分减少，战斗更加频繁，连续猎杀恐龙可以获得分数奖励，用于购买武器和弹药，这种“以战养战”的打法完全颠覆了过去的惯性思维，后来第二开发部的《鬼武者》也采用了类似的设计。

《鬼武者》的操作带有大量《生化危机》的残留特征，如“坦克式移动”和180度快速转身，但这部作品的重心是刀剑斩杀敌人的快感，而非恐怖感或生存感，杀敌后得到的红魂相当于金钱，可以用来强化武器，而黄魂则可以回复HP，在体力低下的情况下，只要不断杀敌，就有很高的几率爆出黄魂，基本摆脱了对草药等回复道具的依赖，这种“越杀越富、越杀越强”的思路与之前以“避战”为要诀的《生化危机》大相径庭。标志性系统一闪则衍生自《生化危机3》的紧急回避，但用途发生了根本性的改变，从躲避敌人变为秒杀敌人。虽然一闪失败会损失一些体力，可一旦成功必然出现黄魂和两倍数量的红魂，奖励相当丰厚。通关后的评价系统则根据玩家在限定时间内的杀敌数和吸魂数给出称号，不杀个痛快就没法获得满意的评价。

《生化危机》衍生出的众多作品恐怖味越来越淡，逐渐变为追求爽快的动作游戏，这个大潮流最终影响了《生化危机4》的方向。

锐意进取，另辟新径

《生化危机2》推出后，三上真司原本计划把3代也交给神谷英树监督，以“第四幸存者”汉克为主角，讲述他为安布雷拉取回G病毒样本后的故事。神谷英树觉得PS的机能已经无法满足的他的要求，而且游戏开发完成至少要等到2000

24.《生化危机3.25》的托尼最终变成了但丁，在《鬼泣》的官方小说里，托尼是但丁的化名，这个名字也被刻在了双枪上
25.经过基因改造的双胞胎托尼与保罗，二人也是安布雷拉的产物
26.《生化危机3.25》里的斯宾塞城主，他也是安布雷拉的创始人，这个角色在4代中演变为萨拉扎和赛德勒
27.保罗身穿西服，手持南北战争时期的指挥刀，这个造型与《鬼泣3》里的弗吉尔比较接近
28.托尼一家的照片，在《生化危机3.25》里他的母亲健在，后来《鬼泣》更改了这一设定


24


25


26


27


28

年，到时候PS2都登场了，话题性大减。冈本吉起提议将《最终脱逃》变为3代，神谷英树的新作就成了4代，机种转移到PS2，预定2001年发售。杉村升为此设计了一个新的剧本，主角名为托尼·雷德格里夫（Tony Redgrave），职业是刑警，他多年来一直为体内蕴含的强大力量困惑不解。在一次调查中，他来到了位于西班牙的一个城堡，这里是安布雷拉的基地设施，也是公司创始人斯宾塞隐居的地方。这个版本的斯宾塞不是5代那个垂死的老人，而是一名实力超群的强者。斯宾塞是托尼的父亲，二者都经过基因改造，托尼还有一名叫保罗的孪生兄弟。斯宾塞妄图利用安布雷拉的生化军团征服人类社会，保罗则是军团的首领，由于理念相悖，托尼被迫与自己的父亲和哥哥战斗，并在苦战中逐渐驾驭了自己的能力。神谷英树这一次追求的是绚烂火爆的风格，他认为PS时代的固定背景束缚了画面的感染力，决定在PS2上使用即时渲染的场景，这样镜头就更灵活，充分展现出主角战斗的雄姿，操作也从笨拙的“开坦克”变成了灵活的摇杆客观操作。为了让美工重现欧洲古堡的氛围，制作组又派出人马到西班牙出差取材，在那里花了11天时间拍摄大量照片。杉村升对游戏抱有很大期望，通过斯宾塞的登场，他希望在这一作中揭露安布雷拉和始祖病毒的大部分秘密，给玩家一个交代。

然而，随着神谷英树不断强化游戏的动作性，主角变得越来越强大，比系列的Boss更夸张。三上真司认为神谷走了歪路，但游戏的素质确实极高，不忍抛弃，决定将其脱离“生化危机”，变为原创品牌“鬼泣”继续开发，之前的版本则被玩家称作《生化危机3.25》。神谷英树按照自己的口味对杉村升的剧本进行了改造，世界观从科幻变为奇幻风格，主角的力量源泉从基因改造变成了恶魔血统，托尼和保罗根据《神曲》改名为但丁和弗吉尔，作为主角的父亲和最终Boss，斯宾塞则被分拆为斯巴达和魔帝两个角色。即使经过这些变更，游戏的成品依然带有浓郁的“生化危机”味道，布偶的行动与丧尸相当接近，蜥蜴利刃则酷似猎杀者，Boss级怪物“幻影”则是一只巨型蝎子，多次在狭隘通道对但丁进行围追堵截的灵感则源于追踪者，但为了对抗更强大的主角，从杂兵到Boss，每种怪物的行动速度都明显加快了，攻击方式也更多，比《生化危机》里的各色前辈更加凶狠。游戏跟多年后的《生化危机4》也有不少相似之处，魔帝的城堡跟萨拉扎的那座相当接近，都带有西班牙风格，毕竟它们都取材自神谷拍摄的照片。三上和神谷对《鬼泣》相当满意，但杉村升却不这么想。虽然《鬼泣》的可玩性极高，但他的剧本被神谷改得面目全非，游戏也不再是《生化危机》的续作。杉村升本希望让斯宾塞作为强力的最终Boss在这一代中登场，现在只能等待以后的机会了。更悲剧的是，后来他的剧本又被推倒了一次，直到去世都没能实现这个想法。

《生化危机3.25》转型成《鬼泣》是2000年末的事，在这之前，三上真司在小组中担任制作人，游戏变为原创品牌后，他把制作人的位子交给了小林裕幸，自己挂名监制，不再干涉开发。此时任天堂开始推广新主机NGC，为了争取更多成人玩家，他们需要强力的高龄化游戏助阵。任天堂看中《生化危机》的招牌，给CAPCOM提供了很多优惠，社长辻本宪三经过反复考虑，同意了这个要求。任天堂不久之后就给CAPCOM发放了NGC的开发套件，第四开发部经过研究，认为NGC的机能比PS2更高，软件环境也更舒适。辻本宪三已经决定将《生化危机4》出在NGC上，但在此之前，三上真司希望复刻几部游戏练练手。

第一部登陆NGC的系列作品《生化危机重制版》于2002年春天发售。与今天泛滥的各类复刻游戏不同，除了剧本大纲无法变更，制作组几乎改掉了一切能改的部分，说它是全

29.《生化危机重制版》的角色模型之细腻在2002年无人能敌，已经接近高清游戏的水准，只不过贴图和特效较弱罢了
30.威斯克这一次被暴君攻击时的表现较为淡定，毕竟他已经在《代号维罗尼卡》中复活，大家都知道这次只是诈死
31.背景虽然是预渲染CG，但精细程度令人赞叹，片贝直记的美工一向极为出色
32.新增的悲剧女性实验体丽萨，安布雷拉在她的身上进行了无数次试验









新的作品也不为过。游戏沿用了预渲染背景，虽然技术思想比较复古，但这样一来，就可以把全部机能发挥到角色上。抛开视角无法任意旋转这一系列的固定缺陷不谈，本作的画面在当年可谓无人能敌，人物建模拿到今天来看也不算差。敌人设计颇具特色，除非爆头，否则丧尸被击倒后，尸体不会消失。如果玩家没有对躺下的敌人用各种火源“焚尸灭迹”，一段时间后，倒下的丧尸就会在你经过时爬起来，进行突然袭击。这种“暴走丧尸”的体力很低，但速度和攻击力都不容小视，让玩家在路过尸体时把心提到了嗓子眼上。隐藏要素中的“敌人隐形”和“炸弹丧尸”给了玩家非常大的压力，特别是前者，听着各类怪物的咆哮，却看不到他们的身影，足够让人汗毛直竖。新增剧情虽然不多，但都令人满意，悲剧的女性实验体丽萨的故事更让玩家难忘。本作的气氛营造可谓是系列中最出色的，难度也比2代和3代高得多，紧缺的弹药让玩家捉襟见肘，压抑感挥之不去。

至于2002年末的《生化危机0》，严格意义上讲不能算完全新作。CAPCOM早在1999年就公布了0代的存在，当时的版本以N64为平台，画面较为粗糙，但其人设、系统和剧情都已经成型。游戏的幕后黑手是安布雷拉三大创始人之一的詹姆斯·马库斯，他将始祖病毒与水蛭的DNA相结合，制造出T病毒。居功自傲的马库斯逐渐与斯宾塞产生了对立情绪，斯宾塞派出威斯克和威廉，在干部养成所暗杀了马库斯，并将尸体扔进下水道。未曾想，水蛭用了10年与马库斯结合，形成了一个新的身体，为了复仇，他引发了一系列事故。《生化危机0》的女主角瑞贝卡是S.T.A.R.S.的B小队幸存者，该小队先于A小队前往阿克雷山区调查，但损失惨重，途中瑞贝卡碰到了因冤案而判处死刑的比利，二人携手求生，最终击败了“水蛭人”马库斯。





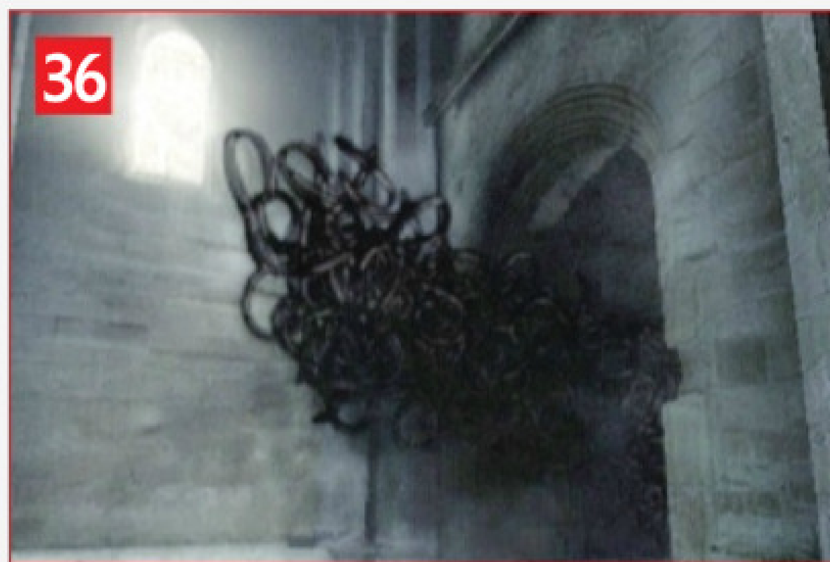
33.水蛭吸收了马库斯的基因和思想，再造了一个年轻的身体
34.《生化危机0》的双人系统开了先河，被后来的5代和6代借鉴

游戏最初由东星外包，第三开发部协力，因为N64的卡带读取速度比PS的光盘快，即使频繁进出房间也较为流畅，制作组围绕这一点设计了一些新系统。游戏强调双人合作，比利擅长使用枪械，一些体力活也只有他能完成，但无法调配草药；瑞贝卡的体力值只有比利的一半，但她能够进入一些比利无法进入的区域。本作取消了道具箱的设定，角色道具栏上限为6，两名主角合计空间也只有12。新增系统“道具置下”则允许玩家把道具放在房间内。在很多情况下，两名角色都需要承担“搬运工”的职责，转移过关所需的资源。本作希望以此挑战玩家的规划能力，如何在有限的时间和空间里设计出一个最合理的攻略方案，是游戏的最大难题。

《生化危机0》原定于2000年末在N64上发售，在1月的时候，制作组做完了八成的内容，就已经突破64MB的卡带容量上限，无法再增加新的房间。不久之后，任天堂正式公布了NGC，并拉拢CAPCOM加盟。N64此时已经是强弩之末，制作组对于卡带容量也颇有怨言，游戏顺理成章地转移到NGC平台。同伴合作的元素在NGC版中被加强了，玩家可以使用C摇杆直接操作另一名主角，还可以用START键发号施令。游戏前期的画面质量与《生化危机重制版》相当，但到了后期，不论是关卡设计还是场景CG都变得敷衍起来，赶工痕迹明显。在N64版开发途中，CAPCOM官方就已经透露了游戏的大致剧本，剧情在NGC版中没有太大变动，全部在玩家的预料之内，缺乏惊喜。在游戏发售前的宣传活动中，曾有记者询问杉村升一些细节问题，老人家却无奈地回答：“抱歉，剧本是几年前完工的，细节现在早就记不清了。”这句话并非托词，而是事实，也凸显出本作的尴尬。CAPCOM本希望在NGC上把系列按照新标准复刻一遍，但《生化危机重制版》和《生化危机0》的销量不尽如人意，公司叫停了复刻2代和3代的项目，变为聊胜于无的简单移植，将节省下来的时间和资源留给全新的《生化危机4》。

披荆斩棘，终成大器

在《生化危机0》发售的同期，第四开发部召开了发布会，公布“NGC新作五连发”，为首的游戏便是万众瞩目的《生化危机4》。这个版本在后来又遭遇了推翻重来，被玩家称作《生化危机3.5》。根据当时公布的视频，里昂来到了安布雷拉在欧洲的设施，场景包括一个巨大的空中飞艇，还有一处西班牙风格的古堡。视频中还出现了始祖病毒组成的




35.《生化危机4》在2002年末公布的空中飞艇场景，在后来的预告片中并未出现
36.始祖病毒怪物，可以化为云雾，这个造型被后来的竹内润用在了5代的衔尾蛇病毒上，即玩家俗称的"炸酱面"
37.《生化危机3.5》中与铁钩男的近身战，需要玩家输入正确的QTE才能解围
38.《生化危机3.5》的部分场景被保留到了成品版《生化危机4》中，比如这个萧瑟的城堡走廊
39.里昂在《生化危机3.5》中的造型与《生化危机4》基本相同，但穿的衣服要更厚实一些

敌人，其造型与后来《生化危机5》的衔尾蛇病毒怪物十分类似，遭到袭击的里昂感染了始祖病毒，身体也发生了变化。游戏变成了全即时渲染，但视角依然沿用前三代的处理。游戏的监督是曾在《生化危机3》中担任美工的柴田洋，制作人则是小林裕幸，监制为三上真司。

半年后，在2003年E3展上，CAPCOM公布了一段新的视频，后来成品版《生化危机4》发售时限定版特典收录的视频也属于这一版本。游戏的视角略有变更，既有传统的远视角，也有类似成品的越肩射击视角，玩家可以自由切换。游戏的某些设计与《鬼泣》很相似，进入战斗时，场景的门会进入封印状态，不把敌人解决掉就无法离开。敌人铁钩男的登场方式类似《鬼泣》的死神，从油画中如同幽灵般浮现，里昂与他近身搏斗时会出现QTE。《生化危机3.5》的风格还借鉴了《寂静岭》，场景晦暗，主角需要利用手电筒照明，游戏似乎也有表里世界的设定，遇敌前的画面尚算正常，遇敌后整个屏幕变为蓝色，场景的细节也变得更加邪恶疯狂，战斗结束后，一切又恢复正常。敌人设定也比较奇怪，不是鬼魂般的铁钩男，就是如同恶灵附体的灵异玩偶。制作组此时追求的目标依然是恐怖感，与成品《生化危机4》中杀敌的爽快感大相径庭。

根据CAPCOM在10年前放出的一篇日志，在这个版本里，里昂为了营救被关押的雪莉，来到斯宾塞在欧洲隐居的城堡，安布雷拉曾在这里研究始祖病毒，里昂也不慎感染了病毒，他在身体不稳定的情况下坚持战斗，五感出现严重错乱，很多战斗可能是他自身产生的幻觉。那些灵异的敌人被黑暗的迷雾笼罩，如果能够想办法用光源破掉迷雾，就有希望对敌人造成伤害。闪光弹、燃烧瓶和打雷时的闪电都可以实现这个效果。已经从CAPCOM离职的川村泰久在去年接受采访时曾提到，斯宾塞的城堡深处藏有研究设施，一名少女试图从设施中逃离，跟她同行的还有一条狗，他们会与里昂见面，联系CAPCOM的日志，这名少女很可能就是雪莉。

2003年E3的视频公布后，其恐怖感得到了肯定，但很多玩家对游戏的风格提出质疑，这种充满了幻觉和灵异的基调，真的适合"生化危机"么？三上真司同样对此抱有疑惑，他认为游戏再一次出现了与《鬼泣》类似的情况，背离了系列的风格。此时CAPCOM的财政状况持续恶化，几乎跌入冰点，三上不想让新作再出现闪失，他将柴田洋降职为策划，自己亲自担任《生化危机4》的监督。《生化危机3.5》虽然被推倒，但游戏的设计和素材并没有被彻底废弃，城堡的素材有一半沿用到了《生化危机4》的成品中，另一半变成了2005年的《狂城丽影》，也就那部被国内戏称为"古堡、女人和狗"的新作。三上真司一次又一次将《生化危机4》推倒重来，不过每一次的劳动成果都没有被白白浪费，从《生化危机3.25》衍生而来的《鬼泣》与成品版《生化危机4》相隔4年，但两部游戏依然有无数相似之处，便是最好的证据。

在《生化危机4》继续延期的日子里，PS2的联机游戏《生化危机——爆发》缓解了玩家饥渴难耐的心情。游戏依然以浣熊市惨剧为背景，主角不再是S.T.A.R.S.的精英分子，变为了多名平凡的市民。每一位人物的基础属性都有所不同，并拥有特殊动作和道具，利弊鲜明。本作采用组队制，多名角色组成的逃亡小组只有在分工明确、各司其职的情况下，才能顺利过关。本作由第一开发部负责，监督佐佐木荣一郎

和制作人田中刚之前并没有开发《生化危机》的经验，但二人依然出色地完成了任务。游戏的画面使用全即时渲染，提供两种操作模式，十字键是“开坦克”，摇杆是客观灵活操作。因为游戏强调多人合作，对走位的要求很高，加入客观操作也是大势所趋。本作的系统也颇具创新精神，被锁住的门在没有钥匙的情况下可以用暴力手段强行打开，角色有病毒腐蚀率的设定，到达100%就会变为丧尸，联机模式下你甚至可以向队友反戈一击，啃咬之前的同伴。游戏卖得不差，在当时的销量比《怪物猎人》更好，但在2004年推出了资料片《第二章》后，这个系列就此销声匿迹了，颇为奇怪。

三上真司对于《生化危机4》最早的灵感源于PS2版《荒野大镖客》。当时这款游戏的发行商还是CAPCOM，三上曾抽空玩了几次试玩版，在他看来，游戏的战斗系统还不错，但视角拉得较远，角色在屏幕上的比例较小，不论做出多么精彩的动作，看上去都没什么冲击力。三上认为，如果让他做这种TPS游戏，视角一定要拉近一些，这样才能有临场感。后来第三开发部推出了《枪下游魂4——英雄不死》，回归“生化危机”的世界观，以安布雷拉一艘遭病毒感染的邮轮为舞台，部分设计被后来的《启示录》所借鉴。游戏开枪的视角是第一人称，移动的视角类似《荒野大镖客》，抛开视角的些许区别，本作的玩法与成品版《生化危机4》已经很接近了。柴田洋的《生化危机3.5》保留了传统和越肩两种视角，三上最终决定将游戏推倒重来，废弃传统视角，只保留越肩视角，增加战斗元素，同屏敌人更多。里昂的身子占了几乎半个屏幕，严重影响视野，在敌人较少的《生化危机3.5》里，这算不上太大问题，但扔到战斗强度陡增的《生化危机4》里就不合适了。三上给出的解决方案是调整画面比例，从4：3变为16：9，更宽的比例可以提供更多的横向视野。当时宽屏的普及度较低，三上只得让《生化危机4》通过加黑边的方式在4：3电视上强制输出16：9的画面。虽然游戏的操作依然是“开坦克”，移动仍不算灵活，但由于视角变为越肩，操作简单易懂。

《生化危机4》的经济系统借鉴了《鬼武者》和《鬼泣》，干掉杂兵有一定几率得到补给，击败Boss级角色还能拿到巨额奖金，钱在游戏里并非摆设，这就迫使玩家对关卡的隐藏要素多留个心眼，游戏的耐玩度也因此得到了提升。只有擅长精打计算、收集宝物的玩家，才能尽快攒够金钱，得到芝加哥打字机和无限火箭筒这两大价值百万的强力装备。大到城堡里的钻石、金条，小到村庄的乌鸦、鳟鱼，游戏遍地都是宝，玩家连一颗鸡蛋都不会放过，里昂同志从此多了个“李三光”的雅号。平心而论，《生化危机4》还算是一款讲究气氛的游戏，部分场景的恐怖色彩较为浓郁，但玩家考虑的终极目标不再是生存，而是赚钱，这样一来，不论多么可怕的怪物，本质上都不过是一个大号钱包。系列的制作方针从此发生了根本性的改变，以前“恐怖”是主体，“战斗”和“收集”是点缀，现在“战斗”和“收集”成了主料，“恐怖”反而成了配料，4代里配料的比重较大，问题还不算特别明显，到了5代和6代就显露无遗了。

至于射击与移动不能并存的站桩模式，也是三上真司故意为之，《战争机器》放弃了站桩，但兽族的灵活程度远胜













40.三上真司号称《生化危机3.5》可以让玩家吓得尿裤子，从视频来看此话并非虚言，其恐怖感远超系列的任何一作

41.《生化危机——爆发》讲述一群平凡的市民在浣熊市不平凡的故事

42.《生化危机3.5》就已经引入了越肩视角，但画面比例为4：3，《生化危机4》则强制输出为16：9

43.10年前的英国杂志《CUBE》上刊登的CAPCOM官方情报，标题为《狂人日记》，暗示里昂的精神已经不正常了

44.《狂城丽影》的封面，女主角的长相酷似《生化危机6》中的雪莉

45.说起来还是出身于CAPCOM的《荒野大镖客》给三上真司以灵感，让他在《生化危机4》中启用越肩视角







46.铁面钢爪男这个双目失明但听觉灵敏的敌人被Cliff B所借鉴，于是我们在《战争机器》中见到了打法类似的狂暴女兽人
47.有钱能使鬼推磨，为了购买商人手中的武器，玩家纷纷对游戏中的村子展开了雁过拔毛式的搜刮
48.寄生虫宿主不论是移动速度还是智能都高于前3代的丧尸
49.4代的剧情没什么嚼头，但敌人设定相当出彩，电锯男开场就给了玩家一个下马威，流程后期更强悍的妖孽比比皆是
50.《生化危机4》的剧情可以简单概括为“英雄救公主”，跟《超级马里奥》没什么本质区别

村民，这是两种不同的类型，没有可比性。就算主角可以一边移动一边开枪，最多只能像6代那样慢慢行走，意义不大。对应站桩的主角，《生化危机4》中敌人的进攻节奏也较为缓慢，眼看着村民缓缓逼近，里昂却只能在静止状态下开枪，这种设定也是为了渲染游戏的压迫感。主角的移动并不算灵活，但三上真司对关卡进行了细心调整，让敌人始终处于一个合理的数量下，让玩家体会到压迫感，又不会束手无策。换言之，一旦关卡质量下降，敌人数量失控，这种模式就面临着崩盘的危险。从这个角度讲，《生化危机4》是一个难以模仿的作品，你可以移植，但若照葫芦画瓢弄出一个类似的游戏，只要监督没有三上的功力，游戏必然失败。与前3代不同，4代并不是那种可以轻松扩充、复制的架构，它的系统存在硬伤，需要通过人工调整关卡来弥补缺陷。三上走后，留在CAPCOM的监督都无法与他相提并论，注定了5代的结果。

杉村升给《生化危机3.5》写的剧本随着游戏一起成为了浮云，三上作为游戏监督，追求自由创作，他不喜欢受编剧所限，《生化危机4》的剧本是三上亲手写的，简单得跟《超级马里奥》有一拼，他把重心放在了战斗系统上，只要剧情没有束缚游戏性便好，至于剧情本身的好坏他并不关心。4代的敌人从步履蹒跚的丧尸变为了普拉格（Plaga）寄生虫控制的村民，这种寄生虫与T病毒截然不同，和3代追踪者体内的NE-Alpha寄生体也没什么关系，是三上创造的新设定。杉村升原本想在4代里把斯宾塞和始祖病毒的坑给填上，但两次剧本都随游戏被推翻，第三次又变成三上亲自执笔，这个悬念就只能留给5代了。只是天不遂人愿，NGC版《生化危机4》发售一个月后，杉村升就因为急性心力衰竭突然去世。

三上在开发4代的时候根本没考虑过向PS2移植的问题，程序是全力为NGC优化的。PS2版阉割了很多NGC的特效，同屏人数也有所下降，为了增加吸引力，负责移植的川田将央新增了艾达的一段流程，剧情由村田治生编写，交代了一些跟威斯克有关的信息，把4代过于偏题的剧本往回拉了一下，PC版也是基于PS2版移植的。

舵手离去，陷入迷茫

在4代和5代长达4年的间隔中，CAPCOM推出了一些周边作品。《安布雷拉历代记》是光枪新作，不同于《枪下游魂》，游戏变为了常见的轨道射击类，只要打个痛快便好，也算是发挥了Wii的操作特色。大部分关卡以回顾为主，含有少数原创剧情，游戏的剧本由村田治生补写，制作人川田将央号称游戏补完了系列遗漏的部分，实际上本作的很多设定都与过去不同。这并不是“生化”系列“吃书”的结束，早在2002年，由米拉·乔沃维奇主演的《生化危机》真人版电影就已经上映，但这个系列与游戏的世界观是分离的，2008年的CG电影《生化危机——恶化》才是面向玩家的作品，里昂和克莱尔担任主角，T病毒和G病毒均有出现，三胞公司在结尾露了个小脸，为5代埋下伏笔。本片是编剧菅正太郎第一次

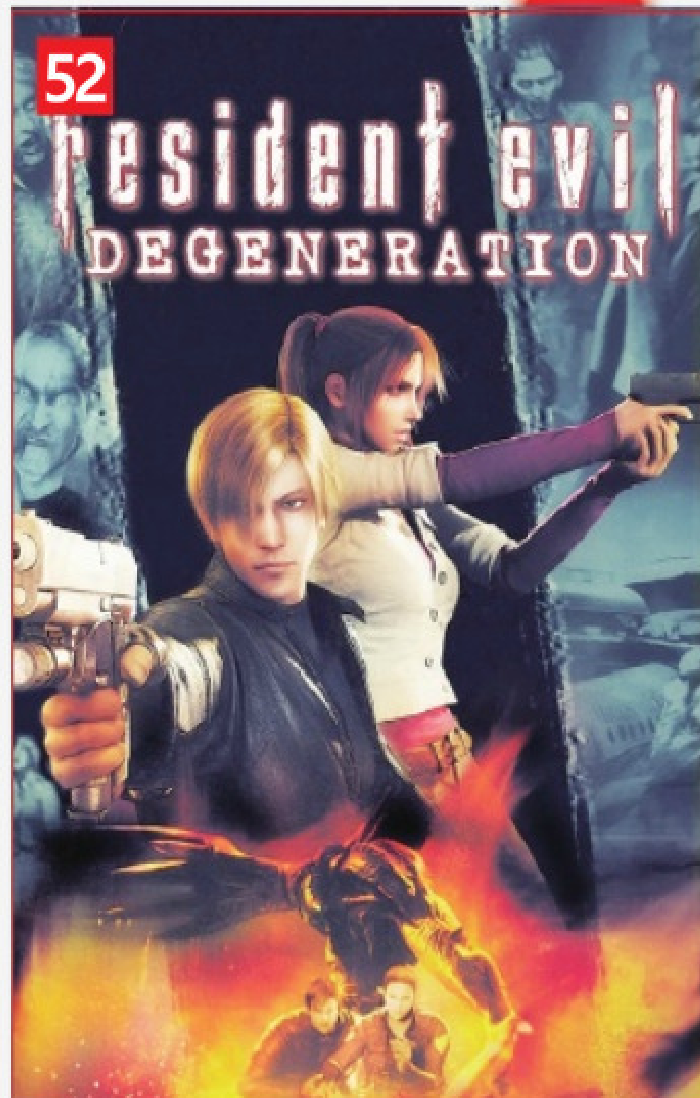
参与系列制作，游戏《黑暗编年史》、电影《诅咒》和正统续作《生化危机6》也由他担任编剧。村田和菅正的剧本与前三代产生了冲突，但杉村升早已去世，即使存在矛盾，玩家也没什么办法。

三上出走后，原定由小林裕幸担任《生化危机5》的制作人，但由于《鬼泣4》的发售日更紧迫，《生化危机5》最终交给了竹内润，他在前两代"生化危机"中担任美工，凭借《鬼武者》成为了监督，后来又升职为制作人。竹内润走的是保守路线，他希望延续4代的总体设计，只对部分细节做出调整，可惜调整的部分统统成为了败笔：金钱可以通过存档反复刷取，如果不为解开相应的成就，想必也没多少人会费尽心机找齐全部财宝，收集乐趣明显变弱了；游戏在削减AVG要素的同时，又增加了更多的敌人、更频繁的战斗，却没有改变站桩射击的老框架，导致游戏节奏全面崩盘。5代真正强过前作的部分，或许只有新增的合作模式，但为了给联机铺路，付出的代价实在太大。道具栏变为九宫格，一个鸡蛋跟一把AK的占地面积居然是相同的，让人捧腹。只有在每章结束购买道具时，玩家才能看到库存箱子，失去了4代那种随时暂停整理资源运筹帷幄的感觉，这也是为了合作模式做出的牺牲。即使在单人模式下，玩家也必须与同伴一起作战，低下的AI让人哭笑不得，虽然在0代和4代，AI也会拖玩家的后腿，但这两作的敌人数量显然无法与5代相提并论，引来的麻烦也没这么大。虽然《生化危机5》的合作模式的确比单人好玩，但笔者并不认为这是值得鼓吹的优点。任何游戏只要有合作模式就肯定比单人好玩，更何况在2009年，玩家可以选择的合作游戏实在太多了，为了增加联机把单人体验毁掉，实在算不上明智。

5代的编剧村田治生面临着一个尴尬的情况，三上真司在4代抛开系列传统弄出了寄生虫，另一方面，之前杉村升给始祖病毒和斯宾塞挖的坑也该填了，村田只好把两条线捏在一起，将舞台设定为西非，当年斯宾塞就是从这里的特产植物"太阳阶梯"中提取出了始祖病毒。5代的杂兵依然是寄生虫的宿主，Boss多为始祖病毒衍生的衔尾蛇病毒催生的怪物。玩家对填坑这个行为本身是持肯定态度的，但填得太过草率就是另一个问题了。系列的万恶之源斯宾塞只在剧情里露个脸就领了便当，克里斯能击败威斯克靠的还是病毒本身的缺陷，这些设定未免让期盼多年的玩家大失所望。后来的《迷失地狱》（主机版独占内容）虽然补上了吉尔和克里斯在斯宾塞古堡的一段剧情，但毕竟只是一个DLC，规模有限，不够过瘾。按照杉村升当年给《生化危机3.25》编写的剧情，玩家本来有机会跟实力超强的壮年斯宾塞大战三百回合，现在只剩下一个坐在轮椅上的干瘪老头，令人失望。不管怎样，斯宾塞和威斯克都挂了，就算他们能复活也是以后的事了，村田填完了老坑，挖了一个三胞公司的新坑，没想到6代的编剧又换成了菅正太郎，3部作品3个编剧，严重破坏了剧情的连贯性。

《生化危机5》发售后，竹内润、川田将央和小林裕幸三人展开了内部竞争，最终CAPCOM高层将6代的指挥权交给了小林裕幸，川田将央则掌管《启示录》。6代进入正式开发后不久，CAPCOM的开发总指挥稻船敬二就辞职了，竹内润接替了稻船的职位，从此不再涉及游戏的具体制作。稻船在辞职后多次发表抨击老东家的长篇大论，导致大批经验丰富的基层员工集体出走，也直接影响了《生化危机6》的开发。虽然稻船的辞职没有像关闭四叶草那样导致大批制作人离



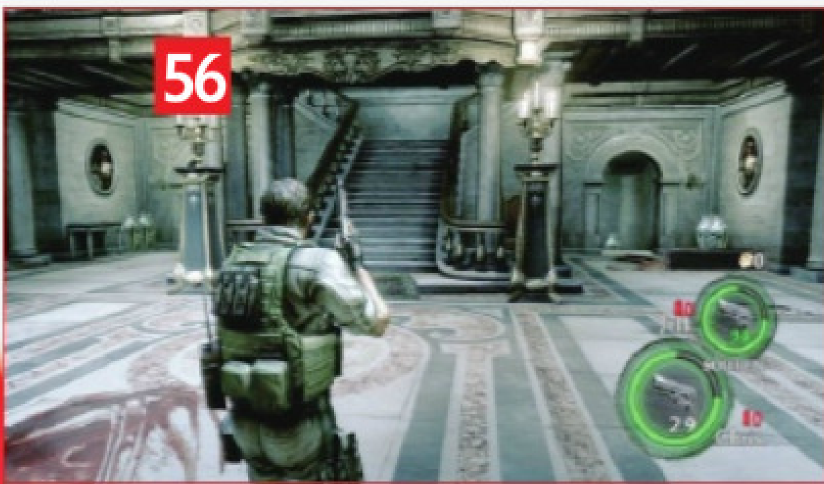


51.《安布雷拉历代记》以回顾系列为主，比利和卡洛斯这种没福气的主角终于捞到了第二次登场机会
52.《恶化》的几个特典视频相当搞笑，里昂"高薪男"的绰号就是这么来的，有机会的读者不妨找来看一下
53.大概是因为《生化危机5》的同伴在单人模式下太拖后腿，《死亡空间3》通过剧情巧妙地隐去了单人模式下的同伴，只有双打时才出现
54.《生化危机5》的宣传口号是"阳光下的罪恶"，但阳光灿烂的非洲大陆实在谈不上什么恐怖感
55.加入联机模式牵一发而动全身，道具栏也做出了更改，游戏的整体节奏与前作大相径庭















56.5代的《迷失地狱》DLC不论是场景、气氛还是谜题都与《生化危机重制版》相当接近
57.6代的低分辨率贴图到处都是，根本不用吹毛求疵，一抬眼就能看到一大片
58-59.6代对特效的胡乱应用也令人大跌眼镜，居然把运动模糊特效用在景深虚化上。平心而论，6代也只有光影特效超越了5代
60.6代躲避攻击的方式太多了，足够把丧尸转到晕
61.6代中发动各种动作都需要先按瞄准键，视角被拉到很近的距离，进一步加重了眩晕感
62.6代里如果你不玩佣兵，只打剧情，就算4条路线全通一遍，获得的技能点数依然不多

去，但熟练工的出走依然重创了CAPCOM，大阪总部只剩下一群缺乏经验的新手。没有靠谱的程序员和美工，就算监督和制作人的功力再好，也搞不出好游戏，更别提CAPCOM现在这群能力远不及三上的干部了。《生化危机6》的制作人员名单中充斥着大量刚刚入职的白丁，很多人都是第一次开发游戏，结果可想而知。

5代系统和关卡饱受诟病，可没人抱怨过游戏的画面，6代的引擎继承自5代，加入了更多的特效，很多玩家却认为画面不进反退。6代的光影特效比5代好，但分配给特效的资源比重过大，导致很多贴图尺寸太小。笔者并非那种拿着狙击镜盯着墙皮看的“数毛党”，吹毛求疵的话，任何游戏都能找出一些模糊的贴图，只要没有影响玩家正常游玩的心情便好。《生化危机6》的贴图问题则严重到了无法忽视的程度，就算你不故意挑刺，煞风景的马赛克也随处可见，大量64×64尺寸的贴图让人几乎回到了PS2时代。在内存有限的情况下，明智的开发者会优先保障贴图，然后再谈特效。“使命召唤”历代的动态特效少得可怜，但因为贴图达标，整体效果依然不错，《生化危机6》这种为了强化光影让玩家看马赛克的作风完全是舍本逐末。其实主机性能有限是尽人皆知的事，6代另一大的失败在于没有为PC版提供高清贴图，就算你有1GB甚至2GB的显存，也只能忍受马赛克。PC版比主机晚了半年，发售时依然带有大量恶性Bug，比如过场动画结束后角色莫名其妙自动死亡的问题，CAPCOM过了一周才推出修正补丁。

制作组的确听取了玩家的意见，修正了5代的一堆缺陷，可又出现了新的问题。单人模式下的队友变为无敌、无限弹药、无限道具状态，虽然AI依旧低下，但给玩家带来的麻烦比前作少多了。动作系统是系列最复杂的，以前想要开枪要先瞄准，想要发动体术要先用枪打出QTE，现在新增了直接开火的甩枪动作，体术也可以单独发动，还加入了翻滚、滑铲、卧倒等动作，甚至连“一闪”反击系统都出现了，越来越像“鬼武者”和“鬼泣”等动作游戏。因为体术的攻击力可观，为了限制玩家随意使用，又加入了体力槽的设定，但在卧倒和挑衅（佣兵专用）状态下，体力槽会迅速回复，冲上去打几拳，累了就躺在地上，用翻滚躲避攻击，回满了体力爬起来用拳头接着揍，这种滑稽的思路成为了主流打法之一。虽然人物的灵活性得到了提升，但本作依然不能像其他射击游戏那样一边狂奔一边开枪，制作组提升的是玩家在狭隘空间和短时间内的机动性，主角可以在敌人眼皮底下大跳热舞，万花丛中过，片叶不沾身，这种乐趣是之前的“生化危机”不曾有的。

然而，不论是翻滚、滑铲还是卧倒，都需要先按瞄准键才能发动，视角拉得非常近，临场感很强，眩晕感更强。佣兵模式还好说，地形相对宽广，剧情模式下很多场景都比较狭小，让视角问题雪上加霜。这一情况也不难理解，假如《鬼泣》变成了越肩视角，玩家肯定也要吐的。其实单纯从躲避和体术的角度去考虑，最适合《生化危机6》的视角就是《鬼泣》的视角，这也从另一个侧面证明了当年神谷英树为《生化危机3.25》选择的路并非完全错误，可这么一来射击的乐趣又大减，2013版《古墓丽影》那种距离较远的视角兼顾射击、体术和躲避，《生化危机6》PC版现在也可以用菜单手动调整出类似的视角，但临场感略差。如何在冲击力和舒

适度之间寻找一个平衡，已经成为TPS游戏面临的问题。三上真司的新作《邪恶深处》提出的方案简单有效，让画面强制以2.35：1的宽银幕比例输出，这种思路与当年的《生化危机4》如出一辙，横向视野更多了，角色在屏幕上的比例较大，玩家的可视范围也有保障，一举两得，但在普通宽屏设备上会留下两条黑边。现在ZeniMax集团使用id Tech 5引擎开发的游戏都提供了2.35：1的比例，这一标准能否成功，就要看今后Bethesda的众多新作表现如何了。

《生化危机6》删掉了枪械购买和改造系统，取而代之的是技能系统，白板状态下的角色各项能力都较低，很多玩家抱怨游戏瞄准难度比前作更高，就是因为没有装备枪械相关的技能。以前主角可以拎着多把改满的武器耀武扬威，现在只能装备3个技能（佣兵模式为一个），虽然游戏中途可以通过菜单切换技能组，但还是很麻烦。5代剧情模式可以刷钱的设定降低了玩家探索和收集的乐趣，6代变本加厉，主角死亡后，在存盘点可以满血复活，草药等回复道具的地位因此下降了，如果你不在乎评价画面中的死亡次数，完全可以像玩主流射击游戏那样不断跑存盘点混过去。击倒敌人、开启宝箱获得的技能点杯水车薪，想要捞取大量技能点，最好的方式还是去打佣兵。最终，剧情模式成了佣兵的陪衬。

殊死肉搏，绝境求生

在《生化危机6》的主角问题上，监制小林裕幸最初提议让里昂担任主演，但监督佐佐木荣一郎更喜欢克里斯，二人最终决定让两个角色一起登场，但只有老人也不行，还要引入新角，于是便有了杰克；5代的双打不能放弃，3名主角都要配个搭档。里昂登场了，艾达也不能少，经过这么一番讨论，游戏最终变成了7个主角4条路线的庞大规模。路线不同，关卡的风格也不同，里昂和艾达类似《生化危机》的传统路线，克里斯类似《战争机器》等主流射击游戏，杰克类似《神秘海域》，带有大量剧情脚本。

不同路线的关卡风格不同，但基础系统依然是同一个，并没有真的变成3款不同的游戏。主角干掉了持枪的丧尸，并不能把丧尸手中的枪和子弹夺过来，尸体掉子弹是要看几率的，如果你真的把克里斯篇当作《战争机器》去玩，子弹很快就不够用了，这种设计在其他篇章中不算缺陷，到了克里斯篇就成了缺陷。杰克篇受到系统的干扰较少，但关卡的缺陷更多。评价最高的篇章是最传统的里昂篇和艾达篇，比5代更有“生化危机”的味道。这种和稀泥式的思路已经不是CAPCOM第一次用了，《鬼泣4》也采用了两名主角，但两款作品存在本质上的区别。不论是尼禄还是但丁，两名角色的理念都是正确的，玩家抱怨的是流程长度不够。而《生化危机6》中克里斯和杰克的理念则值得怀疑，制作组居然把每个角色都做满五大关。他们在内部评估时，就应该取消或压缩克里斯和杰克篇。玩家们开始质疑CAPCOM是否有承担责任的勇气，也更怀念三上真司的判断力。

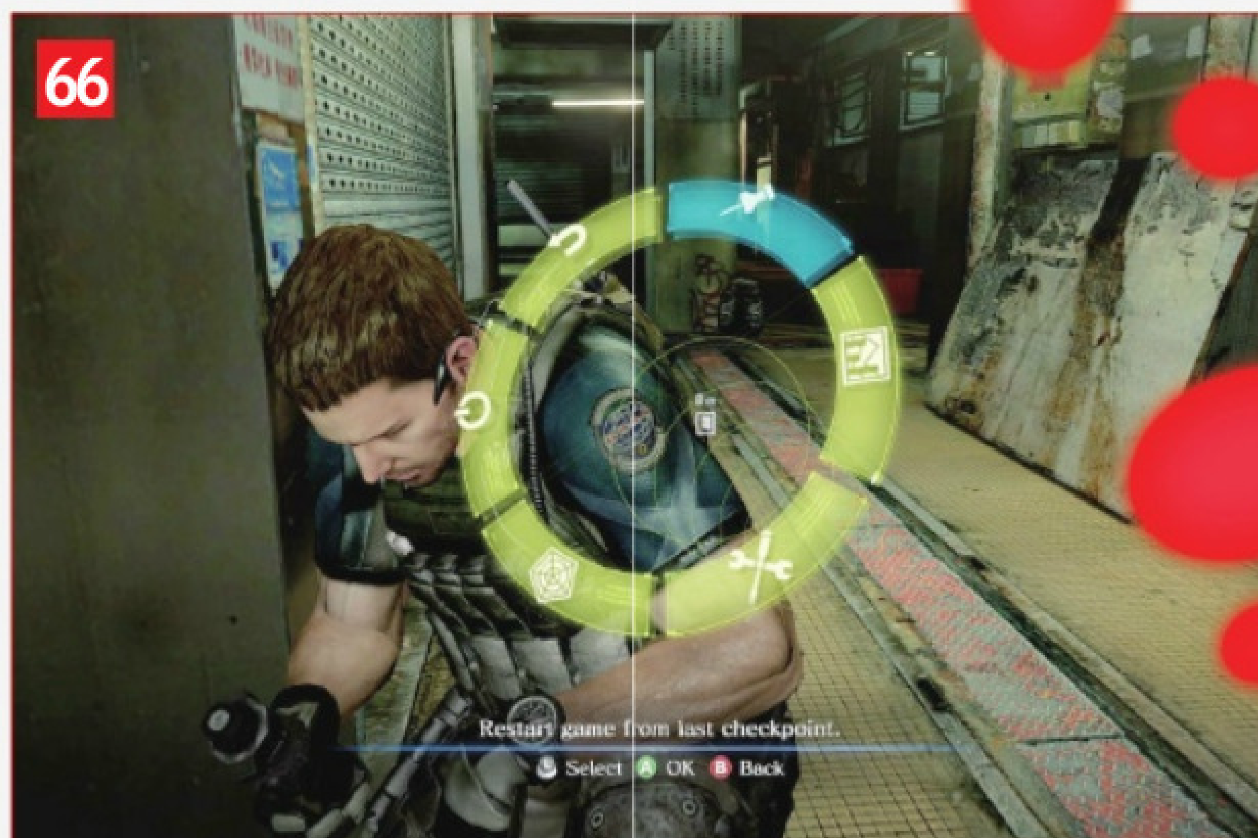
没人愿意承担责任，最后责任就只能由所有人承担。假如《生化危机6》只有里昂篇，游戏的评价会比现在高得多，哪怕是那些不满的玩家，也大都对里昂篇持肯定态度。可能有人会说，你不喜欢玩克里斯篇和杰克篇可以不玩，各取所

63.艾达篇原本没有双打模式，后来的补丁加了一个路人甲作为双打同伴
64.里昂篇的很多场景难以全灭敌人，打不过就跑才是上策，保命优先，赚分第二，这一点上5代和6代形成了鲜明的对比
65.扮演丧尸狙击主角的狩猎特工模式只能算是个噱头，乐趣没有看预告片这么高
66.佐佐木对于一些细节的把握还是很用心的，比如路线不同，暂停菜单的界面也不同









需，问题就出在这里，主机版刚发售时，只有3条路线全破，才能玩隐藏的艾达篇，直到后来的补丁才可以直选艾达篇，但佣兵模式的部分地图和角色依然需要通关相关的篇章才能选择。如果你想打更多的地图，就需要忍受克里斯和杰克共计10个大关的诸多问题，坚持不下去的玩家只能放弃。

顾客自然希望游戏越长越好，但前提是内容必须精彩。射击游戏的战役模式越来越短是现在的趋势，但缩短长度是为了浓缩精华，只要一块小而精致的蛋糕，就可以满足玩家。玩家当然希望这块蛋糕能尽量大一点，CAPCOM宣称的4个路线20个大关的流程也颇让人期待，没想到游戏发售后，玩家等来是一块又干又糙、管饱就好的巨型大饼。游戏的流程长度与4代相当，但精彩程度远不及4代，更不用提那些因路线重叠而反复出现的Boss战了。佐佐木荣一郎当年监督的《爆发》确实不错，但作为田中刚的手下，他开发的游戏以FTG为主，对TPS的发展潮流不了解，而且之前他经手的《爆发》也并非射击游戏。因为心里没底，佐佐木只得到处模仿《战争机器》《神秘海域》等其他游戏，结果画虎不成反类犬，评价最高的依然是最传统的里昂篇。

6代的C病毒含有T-维罗尼卡病毒和G病毒的DNA，感染者会出现昆虫化的特征，再生能力也很强。C病毒的吸入式感染者会变为丧尸，注射感染则会变为智能更高的J'avo，这种设定将步履蹒跚的丧尸和高智能敌人联系到了一起，比5代讨巧。由于编剧从村田治生变为菅正太郎，前作的三胞公司并未登场，菅正又挖了个名为“家族”的新坑。因为游戏包含4条路线7个主角，剧情铺得太大，菅正显然是想模仿2代的多主角交互，但他的功力又不及杉村升，规模虽大，却经不起推敲。编剧执著于把一个并不算精彩的故事说圆，搞4条路线的未免有劳民伤财的嫌疑，哪怕游戏只有一个主角，其剧情也是相对完整的。一次引入这么多角色，制作组也想让新人捞一些出场资本，为续作搞铺垫。可“生化危机”系列的主角待遇向来是有差异的，0代的比利是死刑犯，不再登场可以理解，但3代的卡洛斯和5代的谢瓦也淡出了系列，很难说6代的新人今后会不会比他们更好。

《生化危机6》的主机版原定2012年11月发售，后来提前到10月，显然CAPCOM是出于销量考虑，想避开11月的众多大作，但这样一来，开发周期又少了一个月。7月3日试玩版上线时，玩家就已经指出游戏的诸多问题，但因为发售日提前，游戏必须在7月末压制母盘，除了增加一个防止画面撕裂的垂直同步，制作组已经没有时间调整更多的细节，只能硬着头皮把ROM上交给压盘厂。10月发售的零售版问题成堆，CAPCOM花了两个月时间才修补了大部分恶性Bug。之前的《鬼泣4》和《生化危机5》都是经过多次延期才发售的作品，没有出现这种情况，《生化危机6》反而提前发卖，赶鸭子上架的意图过于明显。游戏遭遇批评后，CAPCOM终于醒悟，责令《DmC——鬼泣》等游戏延期，但“生化危机”的口碑已经受到影响，大阪开发部缺乏经验、能力不足的问题也暴露无遗。今年CAPCOM决定将大阪开发部其重组，希望通过各种改革措施提升内部开发实力，至于结果，只有时间能告诉我们答案。

《生化危机6》并不是如今CAPCOM所有问题的缩影。2012年的《浣熊市行动》虽然销量出色，但评价惨败，制作人川田将央打出“补完剧情”的口号，结果剧本Bug多到无法自圆其说的程度，川田只能认栽，将其定为平行世界。3DS的《启示录》的口碑较好，CAPCOM将其强化移植到高清平台，媒体评分反而不如3DS版（不过依然高于《生化危机6》）。作为掌机游戏，《启示录》的开发成本无法与6代相提并论，重复度较高的场景和流程都证明了这一点，即使画面经过强化，也不适合高清平台。《启示录》所谓的返璞

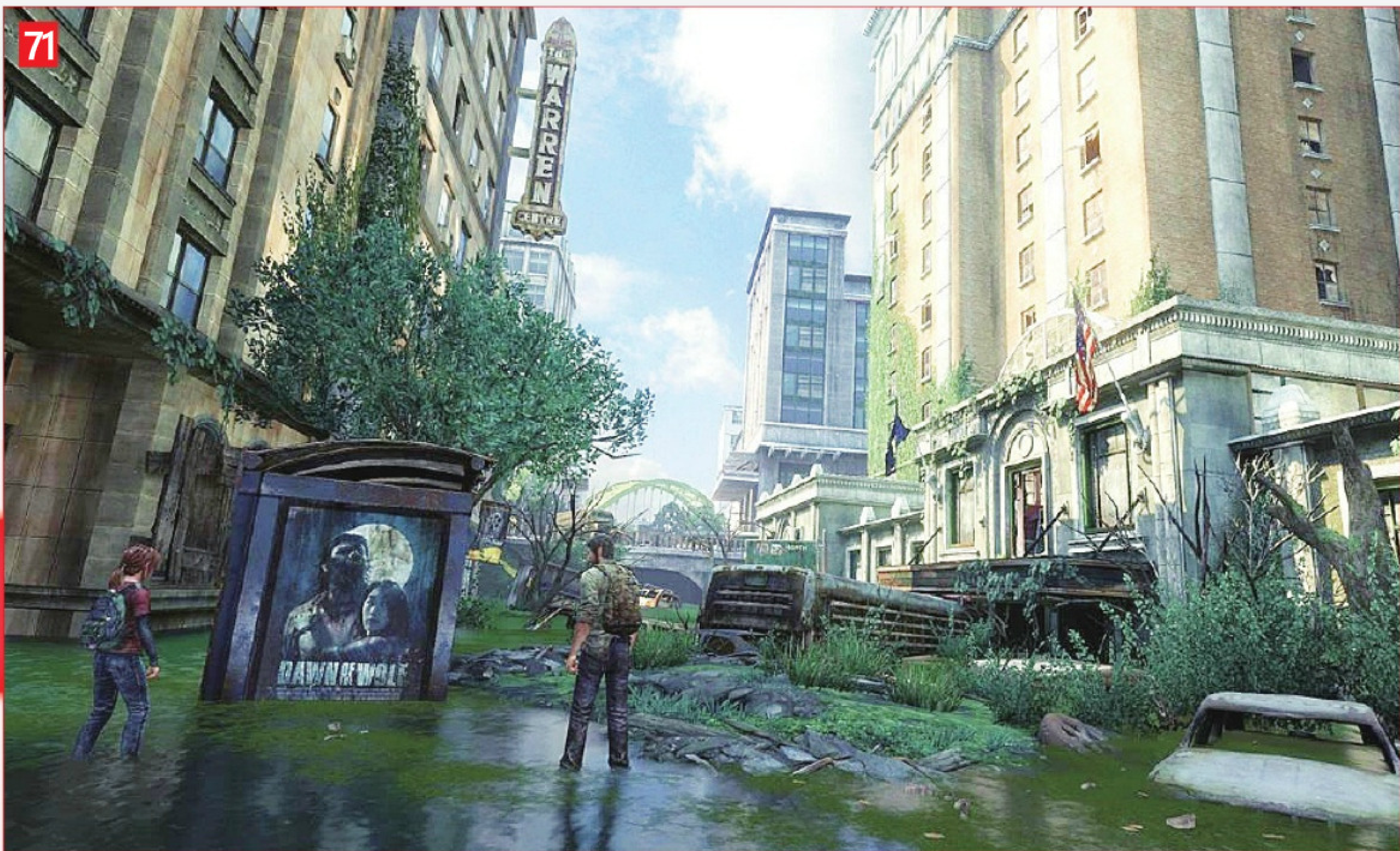




67.联机地图的场景较宽阔，视角的问题没有剧情模式那么严重
68.《浣熊市行动》是一款纯粹的捞钱之作，败坏了系列的口碑
69.与《生化危机0》类似，《启示录》也是一款东星公司与CAPCOM联合开发的作品
70.《邪恶深处》预定于2014年发售，本作可以视为《生化危机3.5》的借尸还魂版







71.《最后生还者》并不算纯粹的恐怖游戏，但它的概念的确值得恐怖游戏去借鉴

归真，只是因为3DS机能有限，被迫将规模拨回到系列之前的水平，这种思路在掌机上没有问题，却不完全适用于家用机。所以说，《启示录》的确有可取之处，系列的下一部续作应该吸取它的优点，但不应全盘照搬。一款游戏的发展方向贵在专一，笔者并不认为《启示录》是今后系列应有的发展方向，6代更是可怕的歧途，因为3个方向等于没有方向。从今年开始，川田将央成为"生化危机"系列的总指挥，他将《启示录》移植到高清平台也是为了试探玩家的反应。如果今后系列真的完全按照《启示录》的方向去发展，不过是将之前的进化周期再重复一遍罢了——为了发挥新主机的性能，续作肯定会加入更强的武器、更多的敌人，更丰富的动作，最终又搞出一款类似5代的游戏。不能因为创新失败就倒向保守，系列应该考虑如何在充分发挥新主机性能的情况下保持恐怖感，虽然难度很大，但这才是今后正确的方向。

如果CAPCOM找不到今后的路，参考其他游戏也未尝不可，关键是要找对参考的目标，学习《战争机器》显然不是恐怖游戏应有的方向。《死亡空间》作为EA融合《生化危机4》和《毁灭战士3》理念的系列，现在同样陷入了困境。作为射击游戏，《死亡空间3》比《生化危机6》更爽快，但作为恐怖游戏，二者都不算出色。顽皮狗的《最后生还者》走的是类似《我是传奇》的文艺路线，虽然恐怖感不强，但气氛营造极佳。另一部引人注目的新作则是三上真司的《邪恶深处》，三上认为，现在的恐怖游戏移动越来越灵活、火力越来越猛，几乎变成了动作射击游戏，恐怖味道越来越淡，而《邪恶深处》要为恐怖游戏正名。玩家只能使用有限的武器，资源相当紧缺，必须充分利用场景，靠潜入和陷阱等方式与敌人周旋。三上一向不在乎剧情，《邪恶深处》的剧本也不可能太复杂，但他的目标是利用各种方式将一个具有沉浸感的世界观呈现给玩家，这一点与《最后生还者》相同。

三上当年否定《生化危机3.5》是因为它的剧本脱离了系列，但三上并未否定游戏本身的价值，明年发售的《邪恶深处》从理念上看几乎就是《生化危机3.5》的高清进化版。探戈工作室如今人才济济，片贝直记、高田雅史等制作了《鬼泣》《生化危机重制版》《生化危机4》等名作的猛将在此重新聚集。有了这批当年的人马，再加上ZeniMax的技术和财力支持，就算缺乏CAPCOM的授权，探戈依然最有希望重现"生化危机"的辉煌。因为《生化危机3.5》被废弃而叹息的玩家，也终于有了弥补缺憾的机会。长远一些看，《邪恶深处》的成败，将可能决定恐怖游戏今后的发展轨迹。

川田将央、小林裕幸原本都是第四开发部的员工，他们在《生化危机4》移植事件中与三上真司做出了不同的选择，才得以继续留在CAPCOM，而那些更有能力的人大都选择与四叶草共同进退，来到白金或探戈工作室，获得了更高的待遇。如果"生化危机"今后借鉴《邪恶深处》，也没什么值得奇怪的，对于玩家而言这反倒是好事。

除了系统设计，"生化危机"在剧情方面同样也面临着困境。围绕斯宾塞和威斯克的风波已经在5代完结，6代开启了新的篇章，但效果一般。川田将央近期透露，他考虑重启"生化危机"系列，如果你玩过《DmC——鬼泣》，就不难理解这句话的含义。一旦此事成真，那么系列今后的主角依然是克里斯、里昂等人，但他们的形象和背景剧情都会发生变化。之前的《安布雷拉历代记》就已经改写了不少历史，表明川田早有重启之意，现在他提出这个话题并不令人吃惊。当然，公司对于如此重大的变动不可能轻易做出决定，短期内CAPCOM也许不会给出结果。不论是系统还是剧情，"生化危机"之前的悠久历史，在今天是财富，也是包袱，如何处理这笔积累，能否在改革与保守之间找到一个准确的定位，是系列面临的关键问题。P

沉天浮尊录

执笔/NEMO
策划/本刊编辑部



今年是CAPCOM正式成立的第30个年头，回顾历史，这家老厂的作品涉猎范围之广令人惊叹。动作、格斗、射击、冒险，甚至是角色扮演，CAPCOM都能拿出引领时代的杰作，这些游戏早已跨越了地区和文化的隔阂，为各国玩家所推崇，他们对全球游戏业的贡献不输给历史上的任何一家公司。正是这种走出国门、放眼世界的广阔心胸，让他们在本土游戏业陷入衰退的时期得以独善其身，甚至逆势而上。然而，高层家族化的作风和多年来的内部斗争最终将CAPCOM旗下的名将驱逐殆尽，现在的CAPCOM与我们熟知的那个CAPCOM在人员构成方面大相径庭，公司在新的困境面前需要找到新的策略。与此同时，那些已经辞职的主创人员纷纷成立了属于自己的工作室，继续在行业内拼搏。

本文讲述的是CAPCOM的历史，描绘的是这家公司里曾经诞生的英雄的群像。是这些人缔造了辉煌，是这些人铸就了真正的CAPCOM精神。如今，失去了他们的CAPCOM需要找到新的位置、新的方向，只有这样，才能书写他们的下一个30年。

革创基业

CAPCOM的创始人辻（音“十”）本宪三出生于1940年，辻本家原本以经营食品批发为生，辻本宪三高中毕业后在家族的批发店工作，利用闲暇时间自学财务知识。22岁那一年，他从家族生意中抽身，决定自主创业，4年后，他在大阪建立了自己的甜品店。

从棉花糖到弹珠机

当时棉花糖风行日本，捞到第一桶金的辻本宪三开始贩卖棉花糖机。日本从江户时代在街头巷尾就流行一种被称作驮果子屋的小卖店，以销售粗制甜品零食为主，到了现代，这种店铺又兼卖各类文具、玩具和报刊，铺子以中小学生为主要消费群体，一般设在校园门口的醒目位置。辻本宪三的棉花糖机大部分卖给了驮果子屋，店家现做现卖，辻本发现，每一家铺子的机器外都围满了孩子，比起棉花糖本身，孩子们对棉花糖机的工作过程更感兴趣，这种聚集在学校门口店铺的人群无疑是一大商机，辻本一直在考虑如何充分利用这些资源。70年代初，他开始向驮果子屋贩卖弹珠机，生意遍及全国各地，获得了不错的利润。1974年，辻本在大阪成立了IPM（International Playing Machine，“国际游乐机械”的缩写）公司，正式将重心转向游乐器械。在成立之初，IPM是完全由辻本宪三掌握的公司，但辻本家的财力在当时十分有限，为了把业务做大做强，寻找合伙人在所难免，辻本家在公司内的话语权也随之降低，为后来的一系列纠葛埋下了祸根。

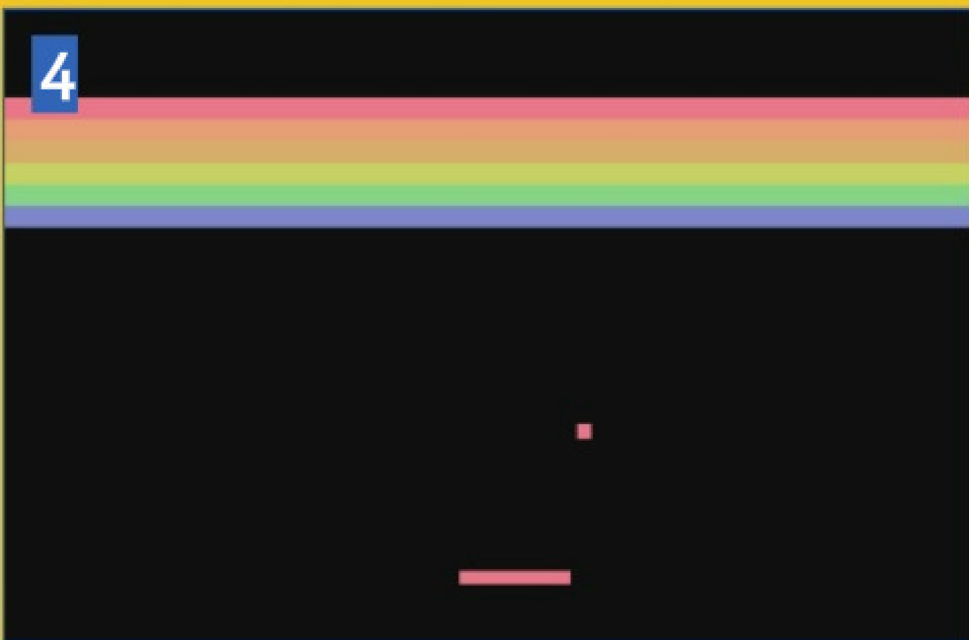
70年代早期最流行的游戏来自雅达利，《PONG》这款简单的乒乓球游戏火遍全美，后来日本的街机公司NAMCO获得雅达利的授权，在日本推出《PONG》的街机。雅达利在1977年推出的《打砖块》街机也在日本掀起了热潮，NAMCO有限的生产速度已经远远跟不上日本市场的需求，只得授权给其他公司追加生产。当时的法律尚不健全，对于游

1.虽然辻本宪三是CAPCOM的创始人，但这并非他创建的第一家游戏公司
2.日本的驮果子屋跟我国那些学校门口的小卖店没有什么本质区别
3.《太空侵略者》是第一款风靡全球的日本游戏，在世界各地促进了街机行业的发展
4.《打砖块》是第一款彩色街机，游戏的设计者就是苹果公司的两位创始人乔布斯和沃兹涅克
5.仿制《太空侵略者》制造的街机《IPM侵略者》，连敌人、造型和记分模式都照搬原版











戏抄袭没有明确的定义，很多红了眼的公司在未经授权的情况下也私自推出了内容相同的山寨街机，其中不乏任天堂、KONAMI等知名企业。商业意识敏锐的辻本宪三自然不愿放过这次良机，但IPM的规模太小，生产能力有限，为了加快速度，IPM与石川县的七尾电子达成合作协议。七尾集团在当时是生产显像管的大户，这也是街机不可或缺的部件。凭借强大的产能，IPM的《打砖块》仿制品迅速占领大片市场。一年后，《太空侵略者》掀起了新的风潮，版权方TAITO同样受困于生产速度，无法满足市场庞大的需求，IPM又生产了大量仿制街机，再次狠赚了一笔。

IPM的事业蒸蒸日上，但辻本宪三心情并不愉快，为了周转资金和软硬件，公司被迫与诸多投资者合作，七尾集团和高堂良彦（SNK创始人）都成为了IPM的股东，从这时开始，IPM不再是属于辻本宪三一个人的公司了。

辻本宪三此时依然是IPM的社长，但高堂良彦与他的明争暗斗已经使辻本的权利日益衰减。1978年，高堂暗中成立了新日本企划公司，即日后的SNK。辻本宪三也于1979年成立了名为IRM的新公司，同样以经营街机为主。二人都是IPM的股东，但对于互相的冲突心知肚明，纷纷通过成立新公司的方式暗渡陈仓，在矛盾公开爆发前保存实力。同一年，IPM将公司名称改为Irem（Innovation in Recreational Electronic Media），此时七尾集团已经成为最大股东，辻本家在公司内的势力日益衰落。1982年，七尾公司的高岛哲成为Irem社长，辻本家被架空实权。一年后，高堂良彦联手七尾集团彻底将辻本宪三从Irem放逐。归根结底，辻本宪三才是Irem真正的创始人，而CAPCOM和SNK这两家大阪公司最早的资本也源于Irem，这就是3家公司在制作人员和游戏理念上纠缠不清的根本原因。比如《街头霸王》的主创人员西山隆志曾为Irem开发《成龙踢馆》，后来又为SNK制作了《饿狼传说》；而四叶草的社长稻叶敦志早年在Irem制作《R-Type Leo》，之后随《合金弹头》的制作组Nazca移师至SNK，最终才来到CAPCOM。

6.冈本吉起在辻本宪三面前的自我推销成为了毛遂自荐的典范，他与藤原得郎这一热一冷、一外一内的组合成就了CAPCOM
7.藤原得郎为人极为低调，在离开CAPCOM为自己的新公司做宣传之前，他从不对外露脸
8.《1942》的街机海报，作为一款日本游戏，却要玩家操纵美军杀敌，颇为离经叛道
9.《拉丁战机》使用8位基板，画面在当年还算不错，但玩法没什么特殊之处，难以吸引玩家
10.《1942》的影响十分长远，在此后的一段时间内，很多公司都推出了以现实军机为主题的STG











CAPCOM正式成立

成立于1979年的IRM同样以街机游戏为发展方向，辻本宪三暗中将Irem的不少人力物力都转移到了这里。1981年，IRM的子公司Capsule Computer成立，最初的目的是负责母公司的对外营销。被Irem放逐后，辻本宪三一点都不慌张，因为他早就料到了这一天。之前作为Irem的社长，辻本只能私下照顾IRM的业务，被放逐后，他索性将全部精力投入新公司，借此东山再起。1983年，以子公司Capsule Computer的名字为灵感，辻本将IRM集团重组为CAPCOM。公司原名Capsule Computer意为“胶囊电脑”，辻本宪三本人曾为这个略显古怪的名字做出解释，他希望公司的游戏能像装满快乐的胶囊，把乐趣带给玩家。1983年，因劣质和山寨游戏过多，美国游戏界陷入了“雅达利大崩溃”的漩涡中，产业急速衰退。日本受到的影响较弱，但也不算景气，大量游戏公司裁员紧缩，新生的CAPCOM反而在招收员工，吸引了不少人才的注意。当时的KONAMI办公地点设在大阪，辻本宪三招来了不少KONAMI辞退的员工，其中包括日后大名鼎鼎的冈本吉起和藤原得郎。冈本吉起在KONAMI时代就是出了名的“刺头”，有一次上司命令他开发一款赛车游戏，冈本不喜欢这个题材，偷偷制作了一款射击游戏，上司因此勃然大怒，因为游戏的销量还不错，冈本才没有被立刻炒鱿鱼，但他对于KONAMI等级森严的环境早已厌倦，离开只是时间问题。藤原得郎为人低调，个性与冈本吉起完全相反，但能力同样不可小视。

冈本吉起在KONAMI的月薪为13.5万日元，他向辻本宪三提出的月薪高达35万日元。这并不是漫天要价，而是有备而来，他在应聘时向辻本透露了大量自己对软件开发和公司管理的独到见解，让原本对游戏制作了解不多的辻本豁然开朗，辻本心服口服，认为他确实配得上这笔月薪。辻本将之后的员工招聘全权交给了冈本吉起，并让其兼职开发组长，另一名组长由藤原得郎担任。事实证明，冈本吉起和藤原得郎不但是CAPCOM草创期最重要的两位领导，也是对CAPCOM影响最深远的两个人，前者提拔的船水纪孝、西谷亮、安田郎和后者培养的稻船敬二、三并达也、三上真司等人都成为了公司栋梁。

CAPCOM推出的第一款街机游戏《拉丁战机》是Namco名作《铁板阵》的模仿品，没有什么独到之处。但在1984年，冈本吉起设计的《1942》却让很多玩家第一次记住了CAPCOM的名字。当时大部分STG以虚构的太空为舞台，而《1942》则反常地将背景设定在二战的海空。有趣的是，作为一款日本人开发的游戏，主角机体却是美军的P-38雷电，由零式战斗机组成的日军反而成为了敌人。有人说这是为了让游戏被欧美玩家接受，也有人说这是CAPCOM反战思想的体现，考虑到后来发售的《希魔复活》，似乎第二种说法更可信一些。

1985年，藤原得郎的《战场之狼》也获得了巨大成功。

游戏的剧情非常简单，敌军绑架了我方士兵作为人质，主角深入战场进行营救行动，顺便干掉一切挡路的家伙。如果说《魂斗罗》是2D横版军事STG的典范，那么《战场之狼》就是纵版军事STG的范本。游戏的关卡结构比较复杂，山坡、沙包掩体等障碍随处可见，这些地形是敌人的屏障，但关键时刻也可为我方所用。游戏的节奏相当紧凑，同屏敌人数量不少，前赴后继的士兵不断向主角扑来，烘托出了战场的紧张气氛。玩家可以使用两种武器，自动步枪的攻击方向与主角面对的方向一致，可以在8个方向任意开火，手榴弹的投掷方向则固定为上方。《战场之狼》对于纵版STG影响深远，CAPCOM自家的《荒野大镖客》、KONAMI的《赤色要塞》、世嘉的《兰博2》、SAURUS的《敌后奇兵》中都可以见到本作的影子。SNK则在后来推出了玩法相似的《怒》和《古巴战士》，这便是两家公司的第一波正面交锋，远比《街头霸王Ⅱ》和《饿狼传说》要早。

这年另一款引人注目的游戏是藤原得郎的《魔界村》，噩梦般的难度让玩家至今仍心有余悸。主角亚瑟的防御力极差，虽然套着一件铠甲，但只要被敌人碰一下，身上就只剩一条内裤，再碰一下直接变为白骨，死状奇惨。玩家只能从固定的检查点复活，不能靠堆币混过关，如果你不能在一次次的死亡中提高自己的水平，投再多的币也无法让你走得更远。游戏共收录了5种武器，默认的标枪中规中矩，匕首最强，十字架（美版为盾牌）最弱。关卡共6章，流程在当年算得上是相当的长，不过最过分的是，第6关的Boss必须用最弱的武器击败，否则玩家就只能重打这一关，而且一周目通关只是一个骗局，二周目才能见到最终Boss和真正的结局。

《魔界村》的难度令人发指，武器不够顺手也就罢了，连跳跃的手感都十分僵硬。游戏中的跳跃是一个固定的抛物线，主角能跳多高、跳多远，在玩家按下跳跃键的那一刻就确定了，中途不存在改变的余地，远没有《超级马里奥》那么灵活。《魔界村》后来推出了多部续作，画面越发华丽，主角的攻击方式也更加丰富，但僵硬的跳跃和二周目的设定却从来没变过，根据藤原得郎的说法，这是他刻意保留下来的"光荣传统"。必须指出，《魔界村》恐怖的游戏氛围在当年也是很少见的（虽然本作的恐怖多少带着一丝搞笑的味道），这直接启发了《恶魔城》等同类游戏。藤原得郎似乎对恐怖题材情有独钟，《生化危机》最初的企划案是他留下的，离开CAPCOM后，他又为索尼打造了以死后世界为舞台的游戏《欲灵》。

挤身FC六大巨头

在街机领域打拼了两年的CAPCOM逐渐赢得了尊敬，1985年夏天，CAPCOM终于获得了为FC开发软件的资格，与NAMCO、HUDSON、KONAMI、TAITO和JELECO并称FC六大第三方，这6家公司在权益金方面享受着令其他后续加盟厂商羡慕的优厚待遇。《1942》和《魔界村》推出了FC版，销量迅速突破百万，公司又招兵买马，开发FC原创游戏。

街机只要爽快刺激就算达到标准，而家用机游戏则需要更高的自由度和更丰富的隐藏要素，由北村玲主创的《洛克人》于1987年发售，成为了CAPCOM家用机ACT的代表。《洛克人》在初期可以自由选择6个关卡的顺序，打败一位Boss能









11.《战场之狼》的玩法本质上与《魂斗罗》没什么区别，但论辈分，本作反而比《魂斗罗》早出现3年

12.《战场之狼》两种武器开火不同方向、丰富的地形和营救人质等设定均被后来作品广泛借鉴

13.《魔界村》的敌人设定之丰富在当年的游戏中较为少见，如果不是因为本作内容还算丰富，变态的难度足以吓跑所有玩家

14.红魔作为开场的小Boss给了不少人一个下马威，藤原得郎后来还以他为主角制作了3款"魔界村"外传作品，品质不俗

够获得特殊武器，克制另一位Boss，这在日后成为了系列的特色。选择正确的流程顺序，尽量用克制的武器攻击Boss，可以大大降低游戏的难度。本作的手感远比《魔界村》细腻得多，主角在空中可以调整左右飞行方向，根据按键时间长短的不同，主角跳跃的高度也不同。初代《洛克人》的动作不算华丽，不过足够细腻。游戏的难度依然不低，但阻碍玩家的是精妙的场景和敌人设计，而非蹩脚的操作或故意整人的设计，与《魔界村》存在本质上的区别。

初代《洛克人》确立了CAPCOM在ACT领域的地位，制作组再接再厉，一年后推出的《洛克人2》是系列走向成熟的标志，从这一代开始，初期可选关卡的数量从6个增加到了8个，并一直沿用至今。1代缺乏保存数据的方式，关掉FC，进度就丢失了，这样一款流程不短、难度不低的作品，想要一口气通关并不容易，《洛克人2》增加了续关用的密码，解决了问题。CAPCOM为这一作进行了大量的宣传工作，几位Boss是通过美国任天堂官方杂志《任天堂力量》票选出来的角色，使得"洛克人"在欧美的知名度大幅提高，游戏累计销量达到了150万，正式成为CAPCOM一线品牌。"洛克人"按照一年一作的节奏在FC上推出了6部作品，后来又在其他机种衍生出多个分支系列，作品高达100部以上，累计销量2900万。作为CAPCOM的吉祥物，论及影响力、品牌价值和销量，只有任天堂的马里奥和世嘉的索尼克能够与其相提并论。稻船敬二虽然在今天被捧为"洛克人之父"，但在当时他不过是一位普通的美工，创作出这个品牌的人是他的上

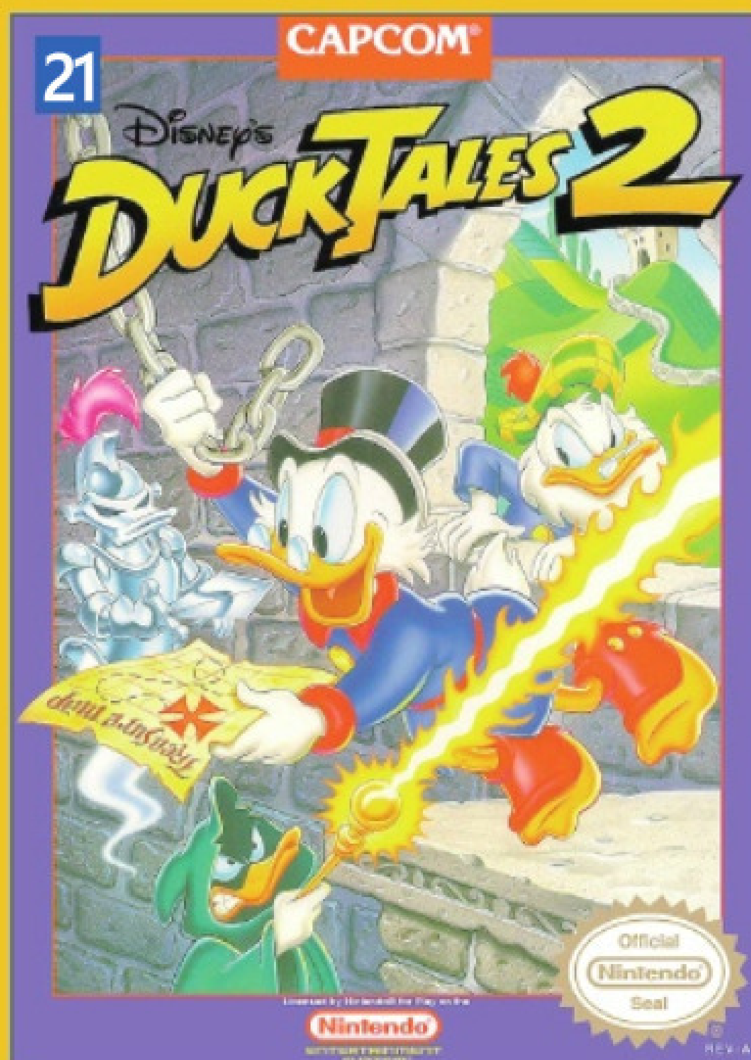














15.初代《洛克人》的日版封面，虽不算精致但总比美版好了太多，直到90年代中后期，全世界的《洛克人》封面才被统一为日版风格
16.初代《洛克人》的美版封面丑到惊天地泣鬼神，没想到多年后这一风格却成为《洛克人9》炒作的原材料，堪称突破下限的奇葩举动（图见本期杂志第59页）
17.美版《洛克人》的标题是“Megaman”，Mega代表“百万”，不沿用日版标题是因为“Rockman”在英文中带有“劈石板工人”的含义
18.平台ACT直到今天依然将跳跃作为核心设计，《最高机密》却干脆没有跳跃键，初次接触的玩家要经过很长一段时间才能适应
19.《希魔复活》的日版卡带，美版为了避讳，给背景里的元首加上了眼镜、帽子和络腮胡子，但游戏里的形象依然没变
20.《最高机密》的街机版知名度很低，今天的玩家能想起这个作品，只因FC版《希魔复活》太过经典，寻根问祖而来
21.《唐老鸭俱乐部2》发售于1993年，与同年的《松鼠大作战2》和《狡猾飞天德》组成了CAPCOM在FC的最后一批攻势

司北村玲，他在1990年离开了CAPCOM后，稻船敬二才成为“洛克人”系列的掌舵者。

考虑到机能和理念的不同，很多公司将街机游戏移植到FC时，往往会增加很多新的内容，甚至创作出两款不同的作品，CAPCOM的《希魔复活》就是最好的例子。《最高机密》是藤原得郎设计的一款街机游戏，在很多ACT中，跳跃是最基本、最重要的能力，而《最高机密》却完全没有跳跃的设定，飞檐走壁全靠主角胳膊上的机械伸缩勾爪，但除去这一点，游戏并没有什么过人之处，只是一款从头杀到尾的清版过关游戏，一年后推出的FC版《最高机密——希魔复活》才是真正的经典。FC版保留了机械勾爪的设定，除此之外的一切内容都经过了全新的设计。游戏涵盖大量RPG元素，主角需要驾驶直升机往返于各个战场和中立区域，破坏敌方设施、窃听敌人通讯、与中立士兵交涉、搜集装备弹药……游戏的自由度和深度都令人拜服。剧情正如标题，讲述纳粹余孽在战后用克隆技术复活希特勒所引发的风波，颇具深度，小胡子本人成了游戏的Boss，令玩家瞠目结舌。在那个可玩性就是一切的年代，《希魔复活》就已经融入了大量电影化的演出元素，整个流程如同一部精彩的动作大片，显得尤为超前。可惜为了通过美国任天堂的审查，游戏的美版名称变为了《生化尖兵》，阉割了大量与纳粹有关的剧情元素，连希特勒的名字也变成了不知所云的“魔头D”，让游戏的韵味打了折扣。

虽然《魔界村》和《洛克人》在日后成为了知名品牌，但在当年，CAPCOM最受欢迎的FC作品并非原创，而是那些根据迪士尼动画改编的游戏。1989年的《唐老鸭俱乐部》成为了CAPCOM与迪士尼合作的起点，这部作品卖出了160万，成为FC平台CAPCOM销量最高的游戏，后来的GB版也获得了140万的销量。与《希魔复活》类似，《唐老鸭俱乐部》也是一部带有RPG元素的ACT，探索味道很足，隐藏秘密非

常多，相当耐玩。一年后的《松鼠大作战》则成为了FC最好的双打游戏之一，销量同样达到了百万级。其实当时迪士尼将游戏改编权卖给了很多公司，并非只有CAPCOM一家，但CAPCOM的作品质量最好，最终给玩家留下深刻印象的也就只有他们的游戏。进入SFC时代，CAPCOM继续与迪士尼维持着紧密的合作关系，推出了《迪士尼魔法冒险》《阿拉丁》等畅销作品，双方的蜜月期一直持续到3D家用机的时代方才结束。因为有迪士尼的角色做招牌，开发游戏可谓是稳赚不赔的生意，风险很小，公司高层允许藤原得郎将权力下放给新人，藤原抓住机会，培养了大量员工，三上真司等日后叱咤风云的名导靠这一批作品积累了最初的经验，为CAPCOM今后的发展铺平了道路。

称霸街机

藤原得郎率领团队为家用机打造了一款又一款百万级游戏，与此同时，CAPCOM在街机领域不断发力，也培养了一批出色的人马。船水纪孝和西谷亮在高中时经常为日本著名游戏杂志《Beep》撰稿，毕业后，二人一起加入了冈本吉起的团队。同一年入社的员工还有安田朗和西山隆志，前者负责了CAPCOM此后大部分街机的人设和美术工作，最终成为设计主管，对公司的艺术风格影响极深；后者原本是Irem的员工，因设计了《成龙踢馆》被社长辻本宪三看中，来到CAPCOM担任要职。

传奇基板的诞生

当时公司成立了3个团队，由藤原得郎、西山隆志和冈本吉起各负责一个开发室。3个团队的战斗力都不低，在短时间内为CAPCOM开发了大量作品，但也暴露出一个问题：3位老大各自为战，使用性能接近但规格不同的街机基板，经常是出一款游戏就研发一块新基板，随后便被抛弃，软硬件标准不统一，造成了资源的重复与浪费，对公司的生产和研发都是一种负担。为了解决这个问题，辻本宪三下决心研发规格统一、性能强大的新基板，希望以此作为CAPCOM日后奋斗的稳定基石。经历两年的开发，1988年，全称为Capcom Play System 1的CPS1基板终于问世。基板的主芯片为经典的摩托罗拉X68000，一颗8位的Z80芯片起辅助作用，兼职音效处理。这样的架构与世嘉MD十分接近，但CPS1的芯片频率比MD高得多，显卡又经过特殊定制，使其分辨率、同屏发色数、同屏活动块数都胜过MD。

《失落的世界》这款STG是CPS1的第一部游戏，小试牛刀的本作体现了新基板的强大性能，游戏也引入了一些有趣的设定，如在关卡途中可以进入商店购买强化能力的道具。本作是冈本吉起最后一部亲自设计的游戏，由于船水纪孝和西谷亮表现出色，在此后的街机游戏中，他将权力下放给二人，自己退出开发一线，负责统筹和宣传工作。CPS1的第二款游戏是藤原得郎的名作续篇《大魔界村》，各项素质比照







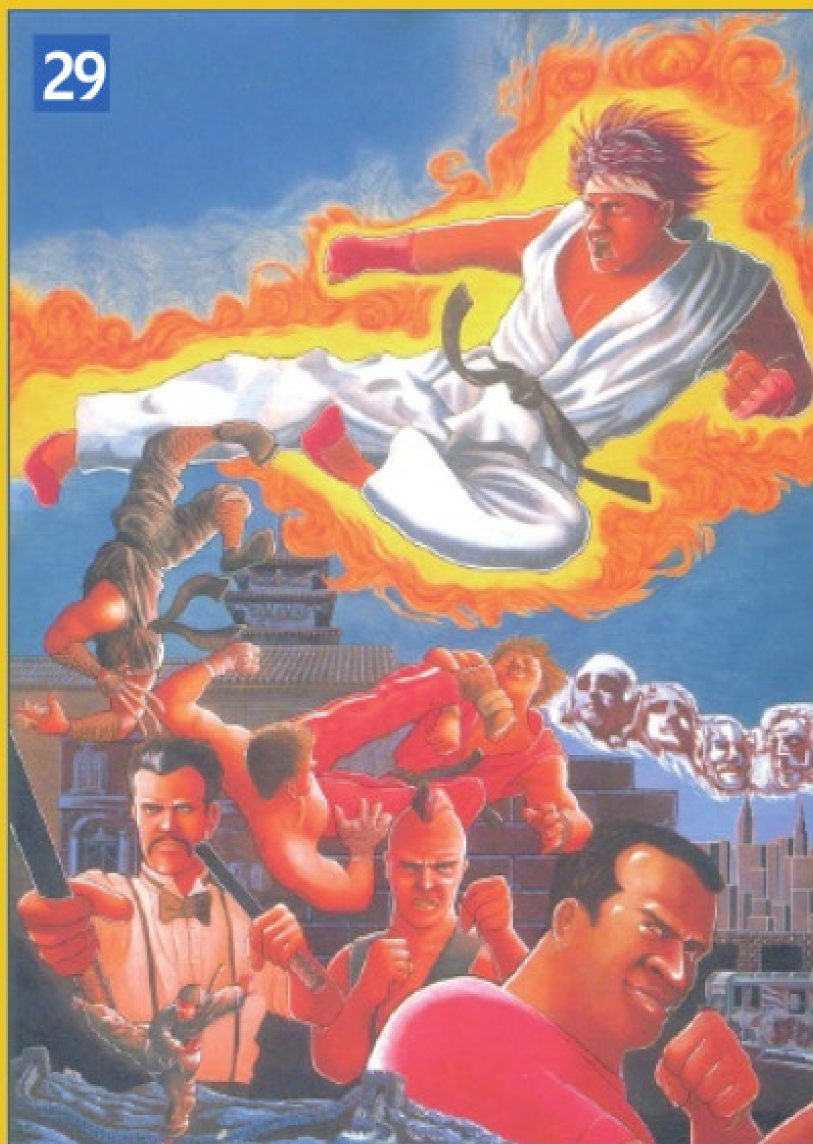


22.CPS1降临之前CAPCOM推出过的街机游戏主角的集合，各位读者能认出几位呢？
23.船水纪孝的照片，当时他的职位低于西谷亮，但抛头露面的总是他，大家也就记住了船水
24.西谷亮的低调程度比藤原得郎更甚，在媒体上露脸的次数一只手就能数出来
25.西山隆志后来成为了SNK开发部的老大
26.《失落的世界》风格独特，机械与魔法并存，各类壮观的Boss给玩家留下了深刻的印象
27.《大魔界村》难度虽高，但主角的能力远比前作强力，让游戏摆脱了纯自虐的嫌疑













28.《出击飞龙》的宣传海报，以今天的眼光来看也不失魄力，制作组追求的就是这种如同动作大片般的气势
29.没玩过初代《街头霸王》？无所谓，1代只是一款试验品，完成度并不高
30.飞龙的刃刃升级后攻击范围很广，游戏还有类似STG的子机系统，让小型机器人辅助玩家攻击
31.主角隆的名字源于西山隆志，1代的人设并非安田郎，角色形象与后来几代的区别很大

1代均有显著提升。场景不再是一幅静止的画面，不论是前景还是背景，都带有丰富的动画效果，Boss的魄力十足，借助新基板更强大的音源，游戏的音乐相当出色，那种恐怖又滑稽的气氛被烘托得更加到位。虽然主角的跳跃动作仍不算灵活，但游戏的手感已经比前作好出不少，各类武器的实用度也更高了，还引入了能够让武器蓄力攻击的黄金铠甲，如果能将黄金铠甲一直保存好，通关的难度也会减少一大截。游戏的敌人阵容迎来了大换血，给玩家以新的体验。如果说1985年的《魔界村》能够走红很大程度上是因为当时玩家的选择不多，那么《大魔界村》在ACT市场逐渐成熟的1988年诞生，仍然获得了媒体颁发的诸多殊荣，则是作品实力的真正体现。

80年代末，日本掀起了一阵制作忍者游戏的热潮，TECMO的《忍者龙剑传》和SEGA的《超级忍》就是其中的佼佼者，这类作品的角色动作流畅、战斗干净利索，对制作组的要求很高。CAPCOM与著名漫画家本宫广志的工作室本宫企画建立合作关系，由本宫企画负责设定角色和世界观，CAPCOM开发游戏。双方合作的第一弹是1989年的ACT《出击飞龙》。游戏的场景丰富多彩：冰雪皑皑的平原、恐龙横行的热带雨林、宏伟的空中战舰……每一关的特色都相当鲜明。主角飞龙是一位训练有素的忍者，挥刀速度极快，身手相当敏捷，拥有滑铲、攀墙、后空翻等丰富的动作，熟悉能力后，那种一气呵成、行云流水般的攻关过程非常爽快，具备极高的观赏性。本作的难度不低，但这一次，CAPCOM没有为主角设计《魔界村》那般僵硬死板的动作，游戏的挑战性建立在相对公平的基础上，难度高是因为敌人较强，而非主角太弱。实际上，飞龙的身手已经远远超出了同期大部分ACT的主角，玩家相当于一位动作片的导演，充分发挥想像力，用各种技能组合出一套火爆无比的攻势。从《魔界村》僵硬的跳跃，到《洛克人》细腻的手感，再到《出击飞龙》眼花缭乱的高速特技动作，CAPCOM的作品清晰地记录下80年代ACT的进化历程。《出击飞龙》这部里程碑式的杰作，为CAPCOM树立了ACT领军者的高大形象。它的诞生，也标志着动作游戏发展到了一个新的境界。

西山隆志于1987年在一个独立的基板上制作了初代《街头霸王》。当时的街机游戏大都只能探测上下左右4个方向，西山隆志决定在操作中引入右下、右上等4个斜方向，合计8个方向，这样就能丰富出招的操作，但由于当时的程序对于摇杆的探测很迟钝，经测试，即使操作正确，玩家成功发出必杀技的概率也很低，为了鼓励玩家尽量使用必杀技，西山隆志将招式的威力提高到离谱的程度，一个升龙就能削掉对手80%的HP，3个波动可以击败一位满血的敌人。游戏最初使

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

用压力感应按键，拳和脚只有一个键，根据按下力度的不同决定角色的出招，因为感应模块较为迟钝，想发出重拳重脚就必须用力砸按钮，搞得玩家和机厅老板都不太顺心，时间一长也很容易把按钮砸坏，后来CAPCOM又推出了六键版，轻中重各一个键，才解决了这个问题。在初代里，玩家只能使用隆和肯两名角色，在单人模式中，一名玩家与世界各地的武术高手单挑，最终Boss则是泰拳王沙加特，2代中他身上的伤疤就是这次战斗留下的；多人模式则是隆与肯的对决。总的来说，初代《街头霸王》是一款纪念意义远大于实际意义的游戏，算不上什么经典作品，不过它对FTG领域的贡献毋庸置疑，没有1代的挫折，就没有2代的辉煌。

初代《街头霸王》在日本的反响平平，不过美国那边的框体销量还不错，CAPCOM高层把开发续作的权利交给了西谷亮。游戏最初的名称是《街头霸王89》，开发途中，Technos的《热血硬派》和《双截龙》在街机市场逐渐风行，清版打斗过关成为了热门题材，西谷亮灵机一动，转变制作方针，把游戏从FTG变为ACT，让《街头霸王89》最终成了《快打旋风》，从此CAPCOM便取代Technos成为了这一类型的龙头。原本只想推出一款续作，却在阴差阳错之下开创了一个新的知名品牌，这种“美丽的误会”成了公司的一个光荣传统，“鬼泣”等系列都是在这种背景下诞生的。此后，CAPCOM在清版打斗类型上持续发力，为CPS1基板推出了多款名作，从写实（《圆桌武士》）到卡通（《名将》），从奇幻（《魔法剑》）到科幻（《凯迪拉克与恐龙》，也就是俗称的“恐龙岛”），从改编（《吞食天地Ⅱ》）到原创（《龙王战士》），不论何种题材何种风格，CAPCOM都拿捏得十分到位。

初代《吞食天地》改编自本宫广志的同名的漫画，是一款全程强制骑马的游戏，主角只能在上中下三条固定的轨道上移动，自由度较低，国内玩家最熟悉的是其续作《吞食天地Ⅱ——赤壁之战》，这一代换用了类似《快打旋风》的系统。因为改编自漫画，武将的形象与国内玩家的传统认知大相径庭，剧情也跟我们熟知的《三国演义》有很大区别，不过游戏毕竟是三国题材，依然在国内获得了极高的人气。

格斗对战狂潮

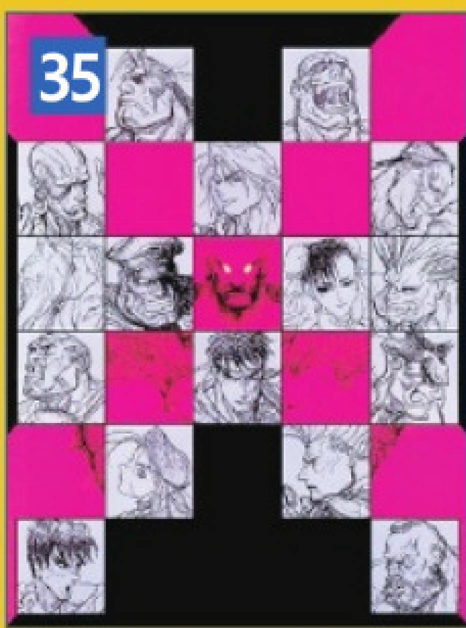
直到1992年，《街头霸王》的正统续作《街头霸王Ⅱ》才姗姗来迟，游戏可选角色扩充到8人，安田郎设计的个性角色令人过目不忘，西谷亮的团队重新编写了一套摇杆扫描系统，游戏的手感有了质的飞跃，1代那种反复输入指令却发不出一个必杀技的情况不复存在。其实《街头霸王》并非最早的FTG，但FTG真正成熟就是从《街头霸王Ⅱ》开始的，CAPCOM也因此被视为FTG的缔造者。同样，《生化危机》并非第一款3D AVG，《鬼泣》也不是第一款3D ACT，但这两部游戏所奠定的标准也获得了游戏界的广泛认同。纵观历史，CAPCOM不一定是第一个吃螃蟹的人，但经常成为吃得最香的人，因为当时的CAPCOM对新生的游戏类型有明确的认识和深刻的理解，成功并非偶然，而是厚积薄发的结果。

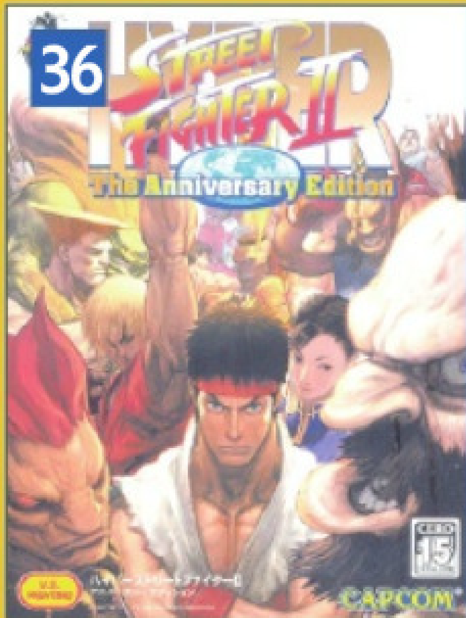
初版《街头霸王Ⅱ》获得成功后，CAPCOM又推出了大量改进版：《Dash》将沙加特等四天王变为可选角色；《Turbo》加入新招式并提高了对战节奏；《超级街头霸王Ⅱ》新增了4名新角色；《超级街头霸王ⅡX》首次引入超必杀技和隐藏角色豪鬼。每隔几个月推出一个新版本的策略让CAPCOM大发横财，《街头霸王Ⅱ》的移植版也成了一块肥肉，SFC初版《街头霸王Ⅱ》卖出了630万套，至今仍是公司销量最高的游戏。各大主机厂都见识到了《街头霸王Ⅱ》的能量，CAPCOM因此左右逢源，任天堂曾签订独占协议，规定《Turbo》的移植版只能在SFC上出现，但CAPCOM却要了











32.《快打旋风》铺货前的宣传海报，此时游戏的名称还是《街头霸王89》，但类型已经悄然从FTG变为了ACT

33.游戏的第五名主角是魏延而非马超，与《吞食天地》的漫画原作有关

34.《吞食天地Ⅱ》是日版的名称，亚版的标题名为《三国志Ⅱ》，如果你有喜爱ACT的朋友跟你谈起《三国志》，他指的可未必是光荣的SLG

35.算上最后的豪鬼，“街头霸王Ⅱ”系列一共有17名角色，CAPCOM通过5个版本捞取了大量利润，SFC初版《街头霸王Ⅱ》卖出了630万套，创造了延续至今的销量纪录

36.《至尊街头霸王Ⅱ周年版》的PS2版附赠一部动画电影，街机版则可以通过MAME模拟器玩到









37.MVS基板的全称是NEO GEO MVS，因为CPS2的反破解措施相当严密，90年代中后期国内的街机厅框体以MVS为主

38.《饿狼传说》的街机版登场比《街头霸王Ⅱ》晚了8个月，但游戏并非抄袭之作，西山隆志加入了自己的特色和想法

39.把惩罚者和弗里凑在一起有些奇怪，漫画里的惩罚者一般是独来独往的，不过游戏若照搬原著就没意思了，毕竟双打才有趣

40.《惩罚者》的画面是CPS1的ACT中最细腻的，但只能双打影响了人气，游戏推出时，Marvel的漫画在国内也没什么知名度

41-42.《洛克人X3》首次允许玩家操作两名人物，但此时的ZERO是客串角色，依然以远程攻击为主，光剑只是辅助，直到4代才成为近战系主角。攀墙、冲刺和跳跃的结合大幅强化了主角的移动力，衍生出冲刺跳、攀墙三角跳、冲刺攀墙三角跳等技巧

个花招，为MD版《Dash》加入了《Turbo》的新增元素，钻了协议的空子，这个插曲成为日后CAPCOM漫长墙头草之路的开端。2003年，为了庆祝《街头霸王》诞生15周年，CAPCOM推出了一个名为《至尊街头霸王Ⅱ周年版》（Hyper Street Fighter Ⅱ The Anniversary Edition）的特殊纪念作，游戏收录了5个版本《街头霸王Ⅱ》的全部角色，玩家可以用同一个角色的不同版本实现“关公战秦琼”式的对战，有兴趣的玩家不妨一试。

看到辻本宪三的事业蒸蒸日上，宿敌高堂良彦对他的公司发动了大规模挖角行动，SNK直接在招聘新员工的启示中列出了前CAPCOM员工优先的规定。西山隆志在开发完初代《街头霸王》后跳槽到了SNK，当时CAPCOM内部已经在构思《街头霸王》的续作，西山隆志在SNK继续以自己的理解开发FTG新作，成品就是1991年末推出的《饿狼传说》。

世人普遍将《饿狼传说》看作SNK抄袭《街头霸王Ⅱ》的产物，却很少有人知道这个系列与《街头霸王》的创始人是同一位。《饿狼传说》就是西山隆志自己心中的《街头霸王Ⅱ》，高堂良彦给了他相当高的自由，西山成为SNK的开发主管，统筹所有软硬件产品，相当于冈本吉起日后在CAPCOM担任的职业，地位显赫。在西山的指挥下，SNK于1990年开发出MVS基板，同样搭载X68000作为CPU，但性能比CPS1更加强大，SNK至此也有了属于自己的经典基板，与CAPCOM在街机领域展开了长达10年的激烈竞争，给玩家带来了一段龙争虎斗的黄金时代。西山隆志离开时带走了大批人马，导致《街头霸王Ⅱ》一再延后，他负责的CAPCOM第二开发室被取消，剩余员工分配到藤原得郎的第一开发室和冈本吉起的第三开发室，前者以家用机为主，后者负责街机游戏。

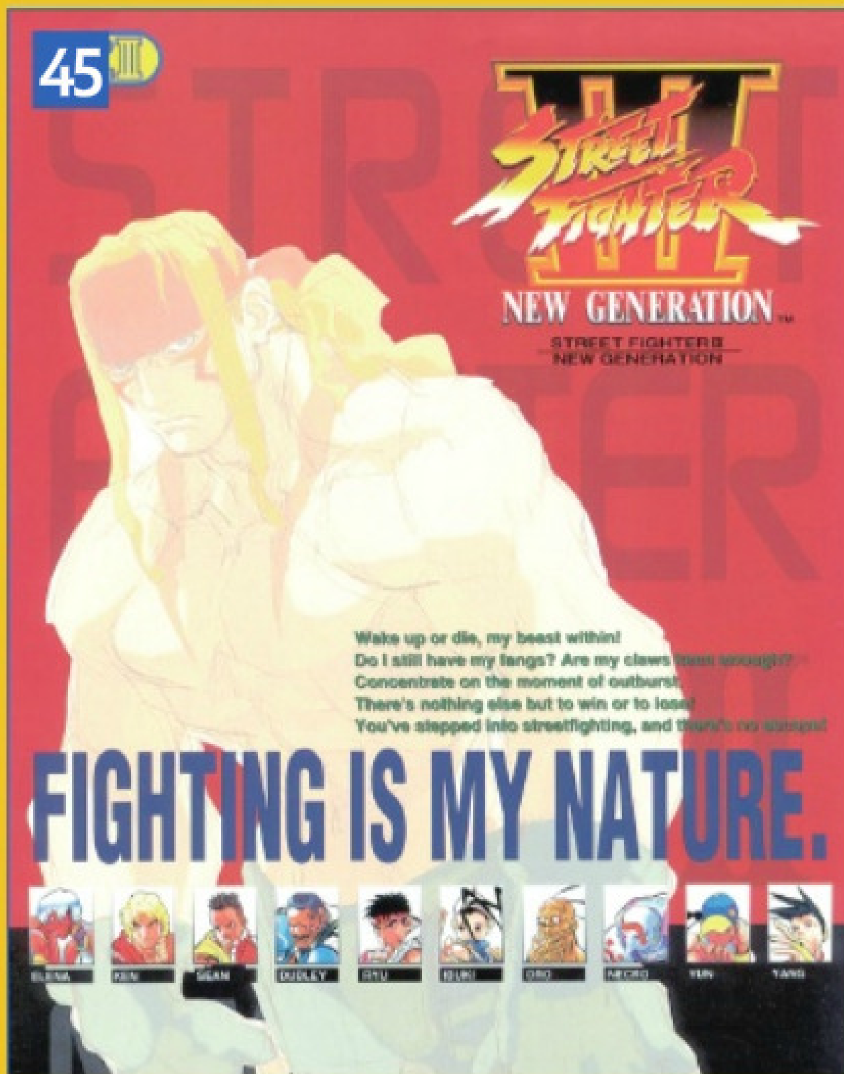
虽然这一时期的CAPCOM经营重心是街机，但家用机游戏的销量也不错。对于镇社之宝《街头霸王Ⅱ》，CAPCOM进行了严格把关，各类机种、版本的素质都很高，其他移植作品的质量则参差不齐，像《圆桌武士》的素质就不错，而《快打旋风》的移植度却糟糕透顶。除此之外，藤原得郎的开发室也在独立制作家用机的独立作品，除了《阿拉丁》等迪士尼改编游戏外，CAPCOM自主的品牌也在这一时期获得了发展。《洛克人》在SFC上实现了全方位的进化，衍生出新的“洛克人X”系列，游戏的剧情发生在元祖《洛克人》的100年后，人类与机器人并存的世界，22世纪的机器人已经拥有与不亚于人类的思考能力，为打击机器人的犯罪行为，当局组建了名为“反乱猎人”的组织，主角X便是组织中的一员。不同于元祖《洛克人》童话般的轻松风格，《洛克人X》走的是更加凝重的路线，虽然系列的主角和敌人都是机器人，但整个故事探讨的却是关于人性的沉重话题，极具深度。主角X拥有冲刺和攀墙能力，可以在复杂的地形迅速灵活地移动，场景的深度和广度因此得到了扩充，战斗的节奏也变得更加快速紧凑，可玩性大增。游戏含有大量隐藏要素，

提升HP上限的红心、增加能力的装甲以及威力大到足以秒杀任何敌人的隐藏必杀技波动拳，都成为了玩家津津乐道的话题。《洛克人X》一经推出，便以极高的完成度获得了玩家的一致好评，在20年前就能拿出各方面如此完善的作品，制作组的能力实在令人拜服。《洛克人X》在SFC上推出了3部作品，系统不断完善，内容越发丰富，至今仍被奉为经典。

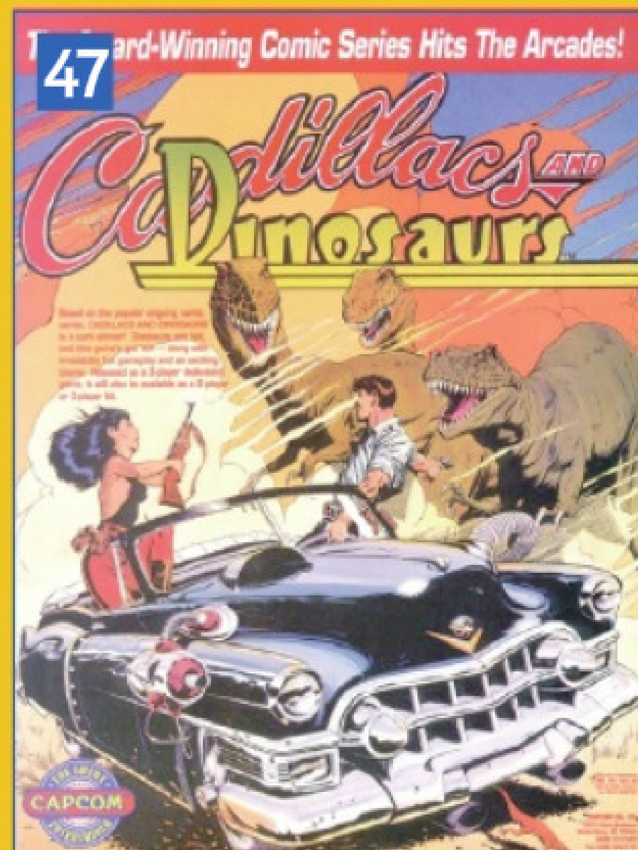
1993年的《惩罚者》是CAPCOM在CPS1上的清版打斗收山之作，1P惩罚者的真名是弗兰克·卡斯特，全家惨遭黑帮灭口，幸存的他决心让各路匪首血债血偿，2P尼克·弗里则是秘密组织神盾的长官，近年看过《钢铁侠》《复仇者联盟》等片的读者应该对这个名字有印象，不过在漫画主世界中，弗里是一位白人。虽然游戏只有两名主角，热闹程度略逊其他作品，但角色比例巨大、人物相当细腻、打击感也很出色，榨干了CPS1的机能。本作是CAPCOM与漫画巨头Marvel的首次合作，此后制作组又推出了《X战警——原子之子》《Marvel超级英雄》《Marvel超级英雄vs.街头霸王》等FTG，最终诞生的系列则是两家公司所有明星角色齐上阵的《Marvel vs. CAPCOM》，正如标题所言，该作登场的角色不再局限于《街头霸王》等FTG，《洛克人》《出击飞龙》《名将》的主角也纷纷参战。可惜CAPCOM跟Marvel的合作仅限于这些乱斗游戏，《蜘蛛侠》《X战警》电影版的游戏改编权被Activision买走，与CAPCOM无缘。

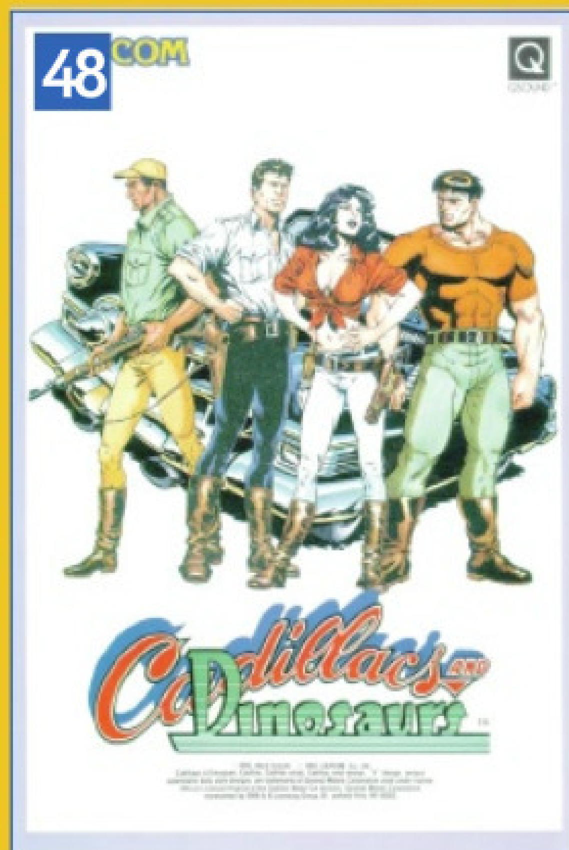
虽然CAPCOM在街机市场赚得盆满钵盈，但辻本宪三也有自己的烦恼，CPS1使用的X68000和Z80是极为常见的芯片，软硬件都很容易被破解。1992年，CAPCOM对CPS1略加改良，提高了CPU的频率，并引入了著名的“自杀电池”。游戏ROM本身经过加密，密钥则存放在由一块电池单独供电的RAM里，由辅助芯片Z80负责解密。一旦系统探测到有人想要Dump密钥的企图，存储在RAM内的密钥就会丢失，CPU无法正常运行ROM中加密的数据，只能自费将其运回CAPCOM总部维修。电池在电压低于2V的情况下也会自毁，街机厅老板隔几年就要主动更换电池，才能保证基板的正常运行。《吞食天地Ⅱ——赤壁之战》《凯迪拉克与恐龙》和《惩罚者》的原装基板都带有自杀电池，负责解密ROM的芯片Z80，主要辅助声卡进行音频工作，盗版商最初没能彻底搞定这块芯片，但依然将ROM本体Dump了出来，只是没有对音频成功解密。当时国内盗版《吞食天地Ⅱ》的音效源于初代《吞食天地》和《快打旋风》，与正版截然不同，不过游戏的画面和关卡毕竟是完整的，不影响通关。1998年，破解者又彻底搞定了音频加密，人们在PC的模拟器上终于听到原汁原味的正版音效。CAPCOM在这之前就已经料到这种情况，1993年推出的CPS2基板依然是CPS1的强化形态，再次提高了CPU频率和内存容量，缺乏质的革新，但更强大的加密成功阻挡了盗版。除了继承自杀电池和音频加密，CPS2还对每一款游戏在程序层面进行了单独的加密。破解者直到2001年才将CPS2搞定，此时这块基板已经几乎没有新作问世了。













43.《街头霸王ZERO》系列的画风走的是日式路线，褒贬不一

44.只看静态图片，《街头霸王Ⅲ》的画面或许算不上什么，但动起来的效果绝对非同凡响

45.制作组把摔跤男阿历克斯定为《街头霸王Ⅲ》的新主角，但应者寥寥，《新世代》只有11名角色也影响了游戏的推广

46.到了最终版《三度冲击》，角色增至18名，系统也走向成熟，真正成为一代经典，但有心杀贼，无力回天，依然没能拯救CPS3的命运

47.《凯迪拉克与恐龙》改编自同名漫画。26世纪，人类与恐龙并存，主角开着一辆凯迪拉克，与收集恐龙做实验的偷猎集团展开战斗

48.漫画的主角是“蓝裤”和“美女”，“黄帽”原本是个走过场的，“大汉”在漫画里登场不久就挂了

49.西村绢精美的人设是两作《龙与地下城》迅速走红的原因之一，这也是最为强调合作配合的清版打斗ACT

50.《出击飞龙2》的人设十分出色，虽然续作至今仍未发售，但主角飞龙在《Marvel vs. CAPCOM》等乱斗游戏中的人气依然相当之高
51.《CAPCOM vs. SNK》毕竟是CAPCOM制作的游戏，“街头霸王”系的角色手感还算原汁原味，但对于SNK一方的还原度并不高





玩家打了多年的《街头霸王Ⅱ》，已经心生厌倦，希望CAPCOM能够迅速推出《街头霸王Ⅲ》，但CPS2的主打系列却是前传性质的《街头霸王ZERO》，伯迪、阿顿等诞生于初代《街头霸王》但没有在2代登场的人物于本作重新亮相，游戏还收录了凯等《快打旋风》的角色。《街头霸王ZERO》系列的人设与2代不同，画风更接近日式动画，虽然系列的第一作赶工痕迹过于明显，没能引起太大反响，但2代和3代却相当成功。以吸血鬼等奇幻角色为主题的《恶魔战士》再次体现了CAPCOM在FTG领域的造诣，凭借独特的人设和细腻的画面吸引了很多玩家。CPS2基板另一批引人注目的作品依然是CAPCOM的清版过关游戏，《异形大战铁血战士》和《机甲勇士》都是相当出色的作品，最经典的杰作自然是两代《龙与地下城》。从CPS1的《龙王战士》等游戏开始，CAPCOM就为清版ACT与RPG的融合不断付出努力，终于在CPS2基板上修得正果。《龙与地下城》继承了CAPCOM此类游戏动作细腻、手感丰富的一贯优点，西村绢出色的人设也给玩家留下了深刻的印象。最重要的是，作为一部D&D授权游戏，游戏的RPG风味相当浓郁，角色伤害并不是定值，而是通过掷点决定的，部分Boss也需要玩家了解D&D的常识，才能顺利击倒。游戏的隐藏要素也十分丰富，耐玩度非常高。

2D专用街机的黄昏

此时西谷亮已经离开CAPCOM，负责“街头霸王”系列的制作人是船水纪孝。船水认为，CPS2只是CPS1的一个强化版，无法实现他心中对《街头霸王Ⅲ》的要求，CAPCOM需要性能更强大的基板。1996年诞生的CPS3终于放弃了沿用多年的X68000，搭载与土星类似的SH-2作为CPU，内存可扩展，容量最高为96MB，这个数字在现在可能算不了什么，但在上世纪90年代已经相当惊人了。土星的内存为4MB，插上扩展卡也不过8MB，就连DC也只有24MB。一年后登场的《街头霸王Ⅲ——新世代》凭借超大的内存容量真正实现了秒间60帧点阵的流畅度，动作和判定都细腻至极。然而游戏可选的角色只有11名，除了隆和肯，剩下的都是全新人物，再加上系统变化很大，让不少玩家感到无从下手，游戏的人气并没有达到船水期望的水平。CAPCOM后来又推出了两个续作《二度冲击》和《三度冲击》，增加了7名角色，包括归来的豪鬼和春丽，系统也引入了EX必杀技、红色Block等新能力，终于让作品趋于完善。相较子孙满堂的两代前辈基板，CPS3的游戏非常少，只有6款，包括首发作品《红色大地》、3部《街头霸王Ⅲ》和两部《JOJO的奇妙冒险》。

CPS3基板未能再续辉煌的原因有很多，一方面，3D街机在当时已经占了上风，这种昂贵的2D专用基板并不符合时代潮流，另一方面，CPS3本身的质量也确实很成问题。CPS2的加密在长达8年的时间里堵住了破解者，完成了任务。街机营业者虽然对需要定时更换的“自杀电池”颇有微词，但只要保养得当，CPS2的质量还是靠得住的，而CPS3的加密措施苛刻到了近乎变态的程度，除了ROM加密、程序加密、自杀电池这三大法宝，CAPCOM还在主板中加入了对电流稳定性的探测，一旦出现电压不稳的情况，电池就会自杀，主板也无法正常运行。如果说CPS2是一颗定时炸弹，那么CPS3的发作时间则无人知晓，可能是5年后电池彻底耗尽的那一天，也可能是今后的每一分每一秒。街机厅毕竟不是军工设施，供电保障并不完美，电压轻微不稳的情况绝非罕见。甚至连静电传导、工作时触碰ROM卡带等问题也会导致基板“自杀”，娇气程度令人发指。由于苛刻到变态的保护措施，CPS3的破解在很长一段时间里都被人视作“不可能完成的任务”，各地的高人弄坏了几十块基板，依然没能将其攻破，直到2007年，模拟器作者终于真正搞定了CPS3，据传言，在一位前CAPCOM员工的帮助下，这次破解才宣告成功。

CPS3的销量并不算理想，CAPCOM在当时的3D技术又比较贫弱，无法与世嘉和NAMCO相提并论，再加上街机业成本水涨船高，辻本宪三决定退出基板研发，使用其他公司

现成的硬件制作游戏。CAPCOM最早使用的外设基板是与PS互换的ZN-1，《街头霸王EX》和《私立公平学院》都是3D画面2D玩法的游戏，《出击飞龙2》的背景使用3D多边形，但角色依然由2D点阵组成，给之后CAPCOM的街机作品指明了一条新的出路。随着2D街机的衰落，CAPCOM与SNK的较量成了一场没有胜者的战争，为求生存，高堂良彦与辻本宪三终于达成和解，推出《CAPCOM vs. SNK》。因为"自杀电池"让机厅老板相当反感，CAPCOM放弃了CPS3，将重心转移到世嘉与DC主机互换的Naomi基板上。Naomi的内存比CPS3小很多，但对于绝大部分游戏已经够用，2D性能也算不错，《CAPCOM vs. SNK》《Marvel vs. CAPCOM 2》等新作都是在这块基板上开发的，《街头霸王ZERO 3》也推出了Naomi的移植版，后来的《街头霸王Ⅳ》则使用TAITO的Type X2——这块基板的本质就是一台安装英特尔CPU、使用Windows XP系统的PC。只有《街头霸王Ⅲ》至今依然坚挺在CPS3上。考虑到《三度冲击》至今依然在街机厅内有一定人气，CAPCOM在三重县保留了CPS3的维修部，为业主提供更换"自杀电池"和修理主板的业务，也算尽职尽责了。

战略转型

虽然在家用机领域已创作出不少百万大作，但CAPCOM自成立之初到90年代中期为止，始终是一家以街机厂商自居的公司，街机部门的规模和预算都比家用机高得多。CAPCOM以极高的频率推出《街头霸王Ⅱ》的改进版本，再加上其他公司琳琅满目的同类作品，各大厂商竭泽而渔，导致2D FTG市场在短短几年后就出现了过度饱和的情况，《街头霸王ZERO》和《街头霸王Ⅲ》虽然反响不错，但与《街头霸王Ⅱ》的火爆程度远远无法相提并论。

CAPCOM需要寻找新的增长点。

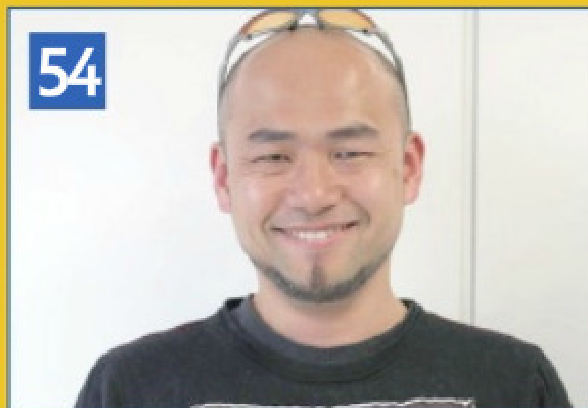
重组和独立

随着PS等新主机的发售，家用机部门在社内逐渐抬头。当时公司筹划了一个电影风格的恐怖新作项目，藤原得郎将监督一职交给三上真司，三上率领手下的小林裕幸、神谷英树等人完成了开发重任。CAPCOM最初对于这款名为《生化危机》的原创作品并没有报太大的希望，甚至没有对游戏做什么宣传，公司高层认为，只要能卖过30万，游戏就算成功了，没想到《生化危机》却成了PS平台第一款突破百万的游戏。藤原得郎在项目中负责跟索尼联络，因为合作愉快，他最终跳槽到了索尼，但三上真司已经具备独当一面的实力，此事并未对"生化危机"系列的发展产生太大负面影响。初代突破百万，CAPCOM大受鼓舞，给三上的团队投入了更多的资源，两年后神谷英树监督的《生化危机2》再接再厉，卖出了500万，真正成为一线品牌。

《生化危机》的成功让辻本重新审视了公司的战略，将更多资源放在了家用机领域，为此，公司招聘了大量员工，之前那种粗略把开发人员分为街机室和家用机室两个团队的做法已经不再适合公司越来越大的规模，况且之前负责家用机的藤原得郎已经离开，CAPCOM需要建立新的指挥结构。为合理消化人力资源，CAPCOM将负责软件制作的员工分为









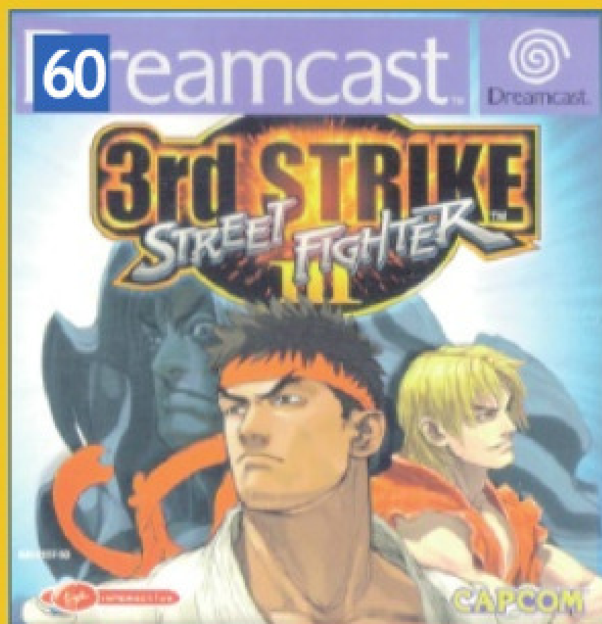




52.《生化危机》的热销让CAPCOM从街机市场逐渐撤退，将重心转向家用机领域
53.三上真司是个不修边幅的人，这套行头是CAPCOM给他设计的，离开老东家之后，他就摘下了墨镜
54.神谷英树的造型也是同事给他设计的，在凭借《生化危机2》成名之前，他既不是光头，也不戴墨镜
55.稻船敬二并不靠创意取胜，他擅长的是对外宣传和资源管理
56."为别人创造的品牌而操劳"是三并达也多年来的工作，他后来离开CAPCOM也是因为受够了上级扔过来的各种续作
57.《小人帽》发售时CAPCOM宣布了《生化危机4》跨平台的官方声明，此事也影响了公司与任天堂的关系











58.《洛克人X4》被公认为系列最经典的一代，关卡、剧情、招式、角色平衡性都是历代最佳

59.《生化危机3》的口碑不如前作，不过依然畅销

60.CAPCOM为DC版《三度冲击》尽了全力，无奈DC与CPS3的内存容量差距太大，最终还是没能做到完美移植

61.《代号维罗尼卡》的DC版，发售一年后被移植到PS2，这不是CAPCOM第一次跨平台，但此事造成的影响却相当恶劣

62.《恐龙危机2》又用回了老旧的CG背景，相较前作在技术上是一种倒退，只有这样，才能在PS上实现更多的同屏敌人数量

多个开发部，每部设单独部长，独立计算成本和销量。船水纪孝率领第一开发部，负责“街头霸王”等街机游戏；稻船敬二率领第二开发部，负责“洛克人”系列；三并达也率领第三开发部，负责各类移植游戏、对外合作项目和接手自其他开发部的续作；三上真司率领第四开发部，负责“生化危机”系列。冈本吉起担任开发总指挥，掌握旗下所有作品财政支出的生杀大权，如果总指挥认为某个游戏的销量前景不妙，他就可以下令财政部停止拨款，取消该项目，不过冈本吉起是一个尊重创意、保护下属的人，并不愿意让整个公司陷入铜臭味无法自拔，在任期间，他尽量给各大开发部争取自由，很少强制干涉。在高峰期，CAPCOM共有9个开发部同时运作，不过最核心的部门依然是这4个历史最老的开发部，其他部门的主要任务是辅佐这4个开发部，独立和原创作品较少，人员流动性也很大。

在90年代《生化危机》热销的时期，PS无疑是公司的顶梁柱，任天堂和世嘉见识到CAPCOM的能量，纷纷对辻本宪三伸出了橄榄枝。GB系列掌机庞大的装机量对CAPCOM的吸引力也非常大，任天堂提议将《塞尔达传说》的掌机版授权给CAPCOM代工，这无疑是一笔肥差。后来世嘉提出在DC制作《生化危机——代号维罗尼卡》，开发人员由世嘉提供，CAPCOM只要负责剧情和质量监督就行了，这些提议极具诱惑力，但CAPCOM与任天堂和世嘉修复关系的同时，并不希望因此得罪索尼，他们于1997年成立了分公司Flagship，社长为冈本吉起，杉村升任董事。杉村升并非游戏圈出身，他早年为东映的特摄片和动画编写剧情，在制作《生化危机2》时，冈本吉起感到游戏的世界观越做越大，需要聘请一个专门的剧作家编写剧本，便找到了他。杉村升于2005年去世，在此之前，“生化危机”“恐龙危机”和“鬼武者”系列的剧情都由他编写。实际上，去掉杉村升，Flagship名义上的其他员工都是CAPCOM的雇员。在编制上，Flagship没有全职人员，所有的策划、程序员、美工均来自第一开发部，相当于一个皮包公司，《时空之章》《大地之章》《小人帽》等《塞尔达传说》游戏都是挂在Flagship的名下制作的产物。后来任天堂收回了《塞尔达传说》游戏的代工权，杉村升因病逝世，这个皮包公司已经没有存在的价值，CAPCOM才取消了它的编制。

虽然被誉为“动作天尊”，但CAPCOM在PS上的主力作品是各种AVG，并没有推出什么像样的3D清版ACT，这也跟当时的主机性能有关。PS的3D形态ACT多为《古惑狼》等以平台跳跃为乐趣的作品，受限于机能，做一款类似《铁拳》的一对一3D游戏不成问题，但若想用3D重现群体战斗就很难了。好在PS的2D性能还不错，除了《吞食天地Ⅱ》等移植自街机的ACT，CAPCOM还有几部原创作品。第二开发部的《洛克人X4》不论是画面还是手感相较SFC时代都有了很大提升，游戏将ZERO提拔为正式主角，并将其设定为用光剑战斗的近战系，与远程攻击的X做对比，即使是同一个关卡，用不同的角色也能获得不同的乐趣。对应SFC上《洛克人X》的“老三部曲”，“洛克人X4”系列在PS上也推出了3部作品。虽然这3款作品的销量并不高，但毕竟在那个ACT奇缺的年代填补了一片空白，给玩家以慰藉。那个年代CAPCOM卖得最好的游戏是各类“危机”，1999年的《生化危机3——最终脱逃》强化动作要素，新增180度转身和紧急回避能力，让主角可以对扑过来的敌人做出迅速反应，阴魂不散的Boss追踪者给玩家留下了深刻印象，但除此之外，游戏的亮点不多，进

化幅度远没有2代那般明显。同一年的《恐龙危机》则是三上真司亲自监督的作品，游戏抛弃了CG背景，场景采用即时渲染，虽然满屏幕马赛克的画面略显粗糙，但镜头调度却更加灵活，可谓各有利弊。

世嘉在90年代末推出了最后一款主机DC，为了增加胜算，世嘉想尽办法拉拢CAPCOM，提出了各种优惠。CAPCOM对世嘉的回报也算丰厚，第一开发部的《街头霸王Ⅲ》被移植到DC平台（PS2版《三度冲击》直到2004年才推出，比DC晚了整整4年），第三开发部效仿《莎木》的理念，推出连载式RPG《黄金国之门》，CAPCOM甚至聘请了“最终幻想”系列的画师天野喜孝为游戏绘制封面，但因为销量不振，原定的12部剧本中途被缩水成7部便草草收场。真正的重头戏是《生化危机——代号维罗尼卡》，CAPCOM将其称为DC的独占大作，世嘉把发售日定在2000年2月3日，恰好比PS2的首发日早了一个月，意图相当明显。然而，《代号维罗尼卡》的日版首月销量只有30万，PS2登场后就卖不动了，此举被玩家戏称为螳臂当车。一年后，CAPCOM又推出《代号维罗尼卡完全版》，以此为借口将游戏移植到PS2平台。虽然PS2版《代号维罗尼卡》在全球卖出了140万，但CAPCOM的信誉却因此遭受了极大的影响，造成的潜在损失远远超过了这140万份游戏带来的收益。

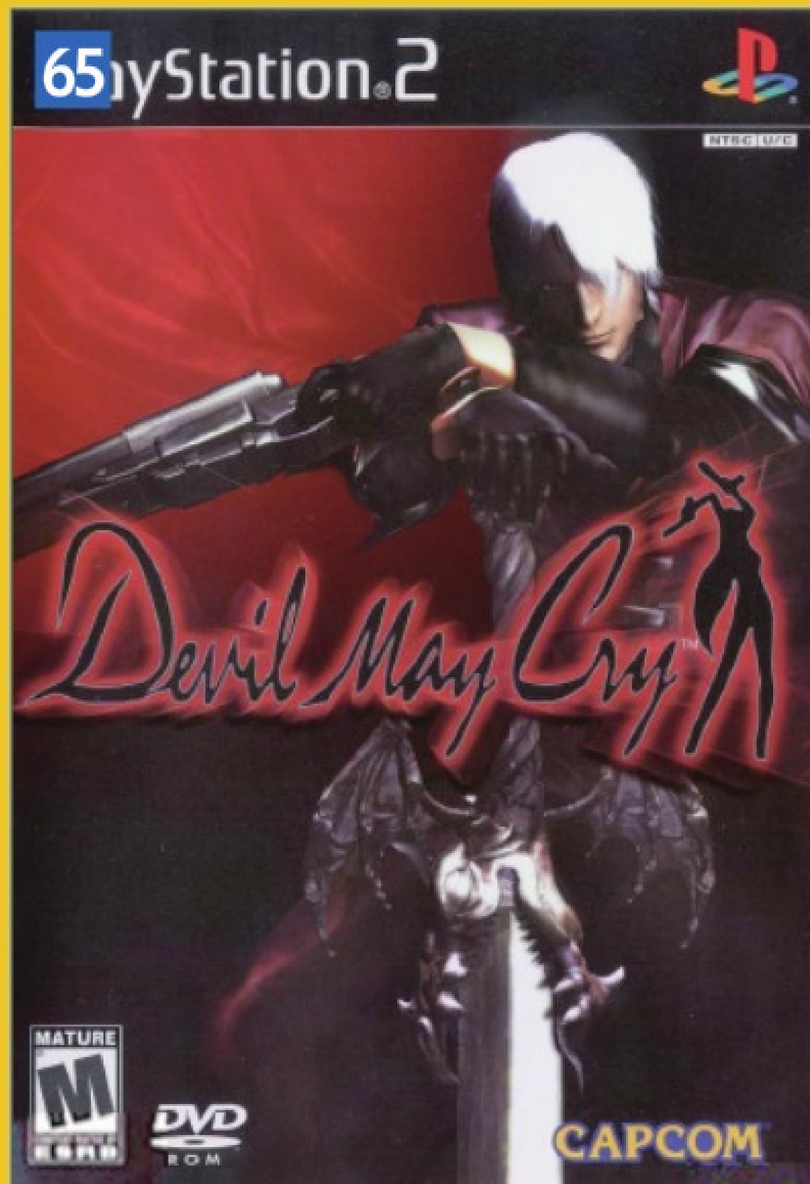
“双鬼”拍门

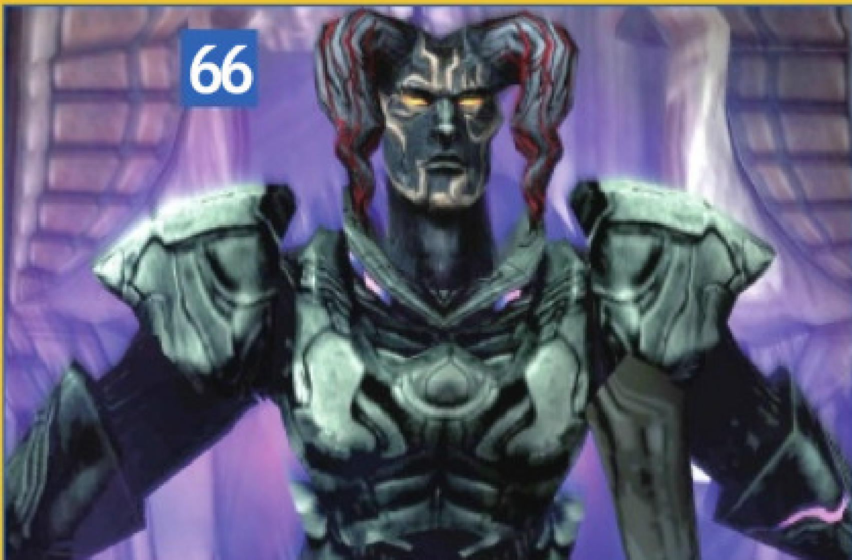
索尼在1999年就已经开始向第三方广泛发放PS2的开发工具包，PS2首发后，明眼人都看得出，DC的衰败只是时间问题。PS2机能强大、前途明朗，但开发环境却相当恶劣，制作游戏的成本较高。PS的装机量惊人，开发成本低廉，可是广大玩家对PS充满马赛克的画面早已厌倦，他们需要新主机的刺激。此时的局势相当微妙，CAPCOM在PS和PS2上都有多款新作处于开发阶段，在这种转型期，一个严峻的问题摆在所有开发部长的面前：PS是最稳妥的选择，可以花费较短的时间和预算做出成品，销量也不会太差，但作品不会有质的飞跃；选择PS2，游戏的素质可以得到大幅提升，但制作组需要承担更多的压力和风险，发售日也很可能不断延期。第四开发部原本有《鬼泣》和《恐龙危机2》两个PS2项目，但因为时间和经费不足，《恐龙危机2》最终降级成了PS游戏。在监督巧舟的原构思中，借助PS2的机能，2代可以即时渲染庞大的场景和多条恐龙，但因为平台“一夜回到解放前”，为了保障同屏敌人数量，他只得将游戏背景改成静态CG的老旧模式。1代的生存恐怖感在2代被杀敌爽快感代替，冒险味道明显变淡了，成了一款以动作射击为主的作品。虽然游戏各方面的素质都不算差，但玩家在2000年早就被各类新主机勾去了魂，一款PS平台的游戏注定掀不起什么波澜。

第二开发部的稻船敬二走上了相反的道路，《鬼武者》最初作为一款PS游戏公布，场景简陋、画面粗糙，并没有引起什么反响，制作组顶住高层的压力，将游戏转移到下一代主机，打造出PS2的首款百万大作。稻船追求好莱坞式的大班底、大制作，聘请专业CG公司Links Digiworks制作片头动画，著名音乐家佐村河内守负责谱曲，新日本爱乐乐团的200名演奏者为游戏录制音乐。作为游戏主角明智左马介的扮演者，金城武并非是个纯粹的噱头，如何利用动作捕捉和3D多边形将金城武的容貌、神态、动作还原到游戏中，是制作组面临的难题。随着机能的提升，开发者已经不再满足于单纯追求多边形数量和贴图精度，向更高层次发起挑战，《鬼武者》是CAPCOM对游戏电影化的一次冲击，不论是片头CG还是实际画面，角色动作都比较细腻自然，操作手感也因此得到了提升。本作走的依然是CG背景+坦克式操作的老路，但重心转向刀剑战。初代《鬼武者》的系统较为简单，虽然吸魂和一闪等标志设计早已出现，重要性却不及续作。不过，游戏的画面和音乐在PS2早期堪称惊艳，足以让玩家忽略单











63.初代《鬼武者》系统并不算完善，但优秀的美术和音乐为其赢得好评

64.游戏的CG对金城武的还原度很高，加上出色的镜头和配乐，赢得了多项国际大奖

65.虽然真正的《生化危机4》最终做成了与《鬼泣》不同的作品，但二者相似的痕迹数不胜数，这段时期可谓第四开发部最具传奇色彩的时代

66.1代中与黑骑士的3次对决如同FTG一般精彩，但了最终才知道这位神秘人的身份就是被操纵的弗吉尔，3代的3次兄弟对决也是在向初代致敬

67.《鬼泣》1代做到了远程与近战武器的真正平衡，这也是2代和3代都没能做到的一点。所以说，初代《鬼武者》只是一款不完善的赶工作品，而同年的初代《鬼泣》则是一部千锤百炼的杰作







68-69.虽然操作灵活了无数倍，但《鬼泣》依然带有“生化”的影子，开篇的城堡大厅很容易让玩家想起《生化危机》中的洋馆。受限于引擎，《鬼泣》的模型和贴图一般，但出色的美工使其画面感染力胜过2代和3代
70.1代的魔帝如同天神般威严强大，到了重启后的《DmC——鬼泣》，却被塑造成了发福的中年男子，变身后的造型也猥琐到不行

71.游戏的战斗发生在网络的虚拟世界，一切皆为二进制代码构成的程序，所以标题名为《洛克人EXE》。主要登场人物是热斗和洛克人，他们共同在网络世界与恶势力战斗
72.觉得战斗画面似曾相识？Kickstarter的国产游戏《水晶战争》在很多概念上借鉴了《洛克人EXE》

调的武器和漫长的剧情，享受豪华的视听盛宴，这是一款好看、好听大于好玩的游戏，监督竹内润只做出了一个简单的系统雏形，剩余的空白要等待一年后的2代去填补。

2001年的初代《鬼武者》只是一款不完善的赶工作品，而同年的初代《鬼泣》则是一部千锤百炼的杰作。游戏于1998年立项，由神谷英树担任监督，最初的目标是为PS2开发《生化危机》的正统续作，利用新主机实现画面全即时渲染和摇杆客观操作加强动作性。游戏一股脑塞进了大量招式，二段跳、飞行、波动拳纷纷被引入。神谷原本只是希望游戏能给玩家带来一些新感觉，未曾想，制作组沿着这套思路越做越过瘾，把主角变成了一个无所不能的超人，三上真司也认为游戏逐渐背离了《生化危机》应有的思路，决定将其改为原创标题继续开发，主角的名字正式确立为但丁，世界观也做了大幅变更，最终铸就了《鬼泣》这个新品牌。初代《鬼泣》为3D清版ACT提供了包括视角、操作、关卡等多个方面的一系列成熟解决方案。这部作品的真正意义，也正在于此。区域化关卡、锁定轴移动、任务制评价……这些由本作开创的理念早已成为行业共识，堪称教科书级的作品。

作为第四开发部的作品，初代《鬼泣》在很多方面与第一开发部之后接手的续作大相径庭。虽然游戏场景普遍偏暗，但少量光源带来的明暗对比不但增强了画面的冲击力，也成功烘托了气氛，浓郁的哥特风格让人过目不忘。相比较之下，2代颓废的城市和3代浮躁的通天塔只是单纯地模仿1代的色调，画面过于晦暗，缺乏明暗对比，没能吸取到初代场景的精髓。1代的气氛营造丝毫不输给任何一部恐怖游戏，挥之不去的压抑感与酣畅淋漓的战斗结合得天衣无缝，为玩家带来了独一无二的游戏体验。同屏的敌人虽少，怪物的设计却极为出色，招式丰富、AI高强，两只影猫给玩家造成的威胁比一个Boss还大，就连最低级的布偶也有3种以上攻击方式。初代《鬼泣》虽然发明了大剑挑空、双枪追击这样的连续技，但本身并不是一款强调连招的作品，游戏节奏松弛有度、动静结合，即使是挑战全关卡S级评价，也没有需要人连招连到手抽筋的情况，这种举手投足之间散发出的从容和霸气，正是后续作品最为欠缺之处，此后的续作连招越发丰富，职业越发繁杂，却没能在最基本的流程节奏和敌人设计方面有所突破，导致系列逐渐沦为了一个“为了连招而连招，为了耍酷而耍酷”的品牌。

初代《鬼泣》最令人惊异之处在于，它不但在发售时无人能敌，即使以今天的眼光来看也没有任何同类游戏将其全面超越，第一开发部和Ninja Theory做不到，神谷英树的《猎天使魔女》也做不到。它是无心插柳、佳句偶得的结果，无法强求，没人能重现这一辉煌，就连神谷本人也不能。

清版动作游戏的上一个巅峰期还要追溯回《快打旋风》的热潮，进入90年代中后期，CAPCOM的3D实力不济，再加上主机性能较弱，很难实现动作游戏一对多的豪快砍杀，ACT复兴的旗帜，注定要由下一代主机扛起。因此，进入21世

纪，《鬼泣》和《鬼武者》这两部脱胎自《生化危机》的作品通过强化动作性、弱化解谜的方式提升了战斗乐趣，又保留了《生化危机》在演出方面的优点，缔造出新的ACT标准。初代《鬼泣》卖出了216万，险胜202万的《鬼武者》，成为2001年CAPCOM卖得最好的游戏。其实二者的销量孰高孰低并不重要，重要的是，CAPCOM凭借这两部作品，成功扛起了动作游戏复兴的旗帜，掀起PS2时代ACT狂潮的滔天巨浪。《鬼泣》的观赏性基于主角富有弹性和动感的肢体动作，如同斗牛般优雅华丽地将敌人戏耍于股掌间，用神谷英树的话说便是"跳着轻快的舞步斩杀恶魔"。而《鬼武者》则提倡以慢打快，鼓励玩家采用沉稳的作风，防御和构式移动的引入让主角有了与敌人在近距离安全周旋的资本，仔细观察对方的行动，待其露出破绽后通过"一闪"一击得手，这种料敌于先、后发制人的战斗风格，融入了制作组对日本剑道的独特诠释。两种风格的区别也体现在但丁和左马介的形象与个性上，CAPCOM对于两位主角的理解可谓精辟至极。

左右逢源，春风得意

对于新掌机GBA，CAPCOM的各大开发部也提供了全面支持。GBA初期的风气并不好，很多厂商抱着敷衍的心态在上面大炒冷饭，CAPCOM却拿出了真金白银。《洛克人EXE》是稻船敬二对于《口袋妖怪》的回应，也是新掌机首发作品中素质最高的一款。虽然游戏的人设、剧情和世界观比较低龄化，但其难度并不简单。游戏采用半回合半即时的移动模式，战场分为3×6排列的18个区域，敌我各一半，包含一定的战棋元素，又不失动作游戏的爽快感。玩家每隔一段时间可以抽取最多5张卡片进行战斗，特定的卡片序列还可以形成威力惊人的组合攻击。《口袋妖怪》以收集怪物为乐趣，《洛克人EXE》收集的是击败敌人后出现的技能卡片。每次战斗结束后，系统会依照战斗时间、攻击次数、移动次数、受伤次数等关键数据对玩家进行评级，只有较高的评价才能拿到卡片，评价越高，卡片的质量就越好。手持同一套卡片，新人花费半分钟才能解决的敌人，高手可能只需要几秒就能搞定，熟悉规则后，战斗的节奏极快。因为敌我的移动范围相对固定，控制在18个格子内，出色的走位、清晰的预判意识、对战机的准确把握，都是取得高评价的关键。本作还有联机对战和交换卡片的设定，收集要素相当丰富，各种小秘密层出不穷，另外有大量实力恐怖的隐藏Boss供玩家挑战。此后《洛克人EXE》保持了一年一部正统续作的开发频率，常玩常新成了系列的特色，虽然每一部的变革都不算大，但每一次的进步都很实在。这个系列是除《口袋妖怪》之外日本销量最高的GBA品牌，欧美市场的反响也很好，CAPCOM还推出了相关的动画和实体周边产品，收益相当可观。

监督巧舟凭借《恐龙危机2》崭露头角，但玩家记住这个名字更多是因为2001年的《逆转裁判》。这是一款出人意料的游戏，文字AVG原本是一个较为小众的游戏类型，爱好推理的巧舟最初想做的是一款侦探解谜游戏，随着企划书的推进，他产生了新的想法："侦探游戏为何要拘泥于侦探这个职业？法庭也是推理小说一个重要的组成部分，为什么之前就没出现过相关游戏呢？"第四开发部的很多成员反对巧舟的想法，大家对于这个从未涉猎过的类型毫无信心，为此巧舟牺牲个人时间多次来到法庭旁听过程，才积累了足够的经验。《逆转裁判》被巧舟定义为"法庭战斗游戏"，本作将法庭上的唇枪舌剑表现得淋漓尽致，又辅以适当的夸张和幽默，使其更加生动有趣，富有戏剧效果。

第一开发部则在2001年推出了2V2组队战形式的3D动作游戏《机动战士高达——联邦VS吉翁》，和其他"高达"游戏不同，本作并非严谨的模拟驾驶，而是一款追求爽快的ACT，机体操作相当灵活流畅。游戏收录了动画中一年战争期间的大量机体，并通过战力值的方式对其进行巧妙分类。在以往的对战游戏中，强者恒强，弱者恒弱，很少有玩家愿意选择那些较弱的角色，本作引入的战力值缓解了这个问题，性能强大的机体战力值往往较高，被击破后队伍的损失也较大。即使抛开"高达"这个噱头，本作也是一款出色的动作游戏。CAPCOM为"高达VS"系列一直开发到2009年，此后游戏的改编权才被NAMCO BANDAI收回。

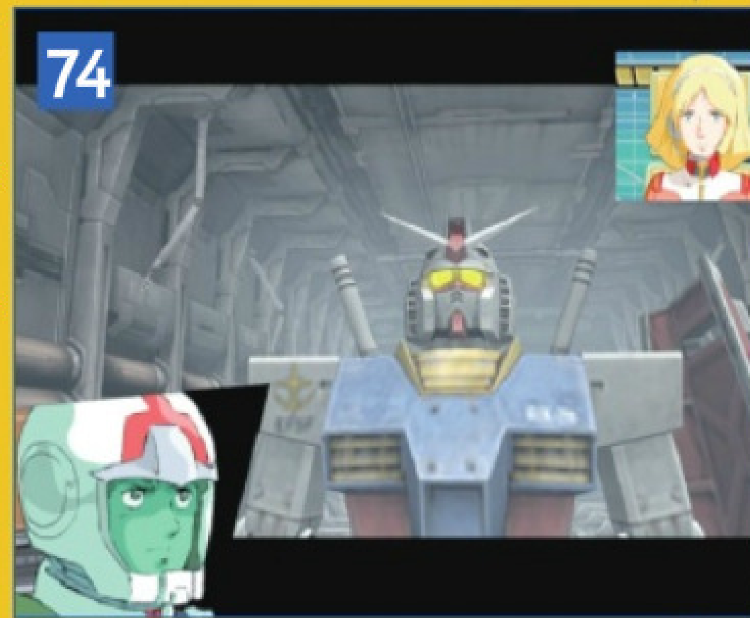
表面上看，对于CAPCOM而言，2001年是无比风光的一年，在各个类型、各大平台，CAPCOM都推出了叫好又叫做的新品牌，又一次走在了时代的前沿，但这一年发生的大事件却为公司日后的困境埋下了祸根。2001年9月13日，任天堂新主机NGC首发前夜，三上真司与宫本茂一起出席了发布会，宣布NGC将成为日后"生化危机"系列的主要平台，引起轩然大波。三上真司虽然在当时已经成为第四开发部部长，但"生化危机"出在哪个平台，并不是他能选择的，决定权在公司的高层手中。任天堂为拉拢CAPCOM，同样开出了大量优惠。擅长恐怖游戏的三上真司与宫本茂在之前根本没有什么私交，"生化危机"交给NGC平台，完全是CAPCOM高层眼馋优惠条件所作出的承诺，高层拍板之后，三上就只能照着剧本大纲继续演下去。辻本宪三在下一盘很大的棋，三上真司和他的第四开发部只是一颗棋子罢了，这种冷酷而势利的主从关系，最终导致CAPCOM高层与第四开发部决裂，也将整个公司卷入了内斗的漩涡。

73.一年战争的机体无数，《联邦VS吉翁》自然不可能全部收录，但最具代表性的机体都被游戏囊括其中

74."高达VS"系列在向家用机移植时一般会新增一些内容，比如《联邦VS吉翁》就提供了剧情模式

75.剧情的好坏直接决定了《逆转裁判》的游戏质量，巧舟亲自撰写的剧本奠定了本作成功的基础







内部斗争

2002年春季，CAPCOM发动了新一轮的大作攻势，《鬼武者2》再次成为话题之作。游戏的主角是一代剑圣柳生宗严，代言人则是英年早逝的著名演员松田优作。将逝世多年的松田作为主演，其难度远大于1代的金城武，制作组用3D技术精确还原了松田的面貌和体征，配音则交给专业的拟声艺人工藤，最终呈现出的效果令人感动。新任监督江城元秀大幅强化了战斗系统，1代虽然有一闪的设计，但大部分Boss是没有一闪判定的，通关结算对一闪也没有要求。2代首次在评价系统中加入对一闪回数的要求，并引入连锁一闪的设定，让一闪的实用度大幅提升。游戏还设有单独的一闪难度，必须用一闪才能击倒敌人。制作组丰富化了一闪之外的攻击方式，那些不愿苦练一闪的普通玩家也可以通过奥义技、秘传技等招式体验到游戏的快感。舞雷刀、旋风丸、冰刃枪、土荒槌这4把主力武器区别明显、定位清晰，满足各种战况的需求，即使玩家全程不使用一闪通关，也不会感到枯燥，出色的武器设计为日后《战神》等同类游戏所广泛模仿。虽然本作也存在“品物交换”之类的败笔，但瑕不掩瑜，其综合素质依然是系列中最高的。《鬼武者2》在各类群体间取得了一个最好的均衡，同时满足了普通玩家和一闪狂人的口味，系列此后的作品都没能做到这一点。

为庆祝《洛克人》诞生15周年，CAPCOM与Inti Creates公司联手，在掌机上推出新系列《洛克人ZERO》。游戏的剧情发生在《洛克人X》的100年后，地球经历了世界大战毁灭性的破坏，地表满目苍痍，资源极度匮乏，机器人为求生存而不断挣扎，沉睡了百年的ZERO终于苏醒，引发了一轮新的腥风血雨。制作组并没有因为受众群是掌机玩家就降低对自己的严格要求，《洛克人ZERO》的画面和音乐之华丽足以和PS游戏相媲美，将GBA的性能发挥到极致。游戏的手感十分出色，节奏甚至比《洛克人X》更紧凑，闪电般快速精准的移动和马不停蹄的豪快斩杀令人大呼过瘾，较高的难度也让那些沉迷于自我挑战和极限表演的达人心满意足。当时正是CAPCOM诸多老经典在PS2上3D化不顺的时期，流畅爽快、一年一作、质量稳定的“洛克人ZERO”给那些怀念2D时代的玩家以很大的安慰。受限于较高的难度，这一系列不可能像《洛克人EXE》那样大卖特卖，但4部作品合计销量也达到160万，超过了CAPCOM的预期。

一半是海水，一半是火焰

第二开发部的游戏销量令高层相当满意，第四开发部的作品却遭遇叫好不叫座的境地。《生化危机重制版》与《鬼武者2》同期发售，日版销量只有35万，不及后者的一半，全球销量也比《鬼武者2》低得多。心情郁闷的三上真司在接受电视采访时发表了大量攻击PS2的惊人之语，甚至宣称“索尼为了能多卖一些机器，故意把产品的质量做得很差，PS2用了一阵子就得换，这简直是犯罪行为”。稻船敬二则反唇相讥：“NGC的玩家年龄层较低，所以我不会推出《鬼武者2》的NGC版。”三上真司的确为《生化危机重制版》尽了全力，游戏销量不高跟制作组的关系不大，NGC的装机量原本就比PS2少得多，另一方面，CAPCOM高层之前推出《代号维罗尼卡完全版》的行为也损害了公司的信誉，因为有了这个前车之鉴，很多玩家都在观望，后来的事实也证明了这一点。虽然《生化危机重制版》没有移植到PS2，但其他CAPCOM的NGC游戏却推出了PS2版。三上真司呕心沥血为NGC搞开发，作品的销量却受到了公司决策的影响，心情自然不爽。三上成名靠的是PS的《生化危机》，他对于索尼并没有什么彻骨的仇恨，可以认为，这些惊人言论并不是给索尼听的，而是给CAPCOM高层听的。“生化危机”转移到NGC平台是辻本宪三做出的决定，他又将销量滑坡的责任推到三上身上，三上自然咽不下这口气。

此时，高层对于第四开发部的桀骜不驯早已心知肚明，他们不愿让那些功高盖主的监督成为公司无法驾驭的野马。为了削弱这些个性派人士，CAPCOM逐渐采取品牌与监督剥离的方式，高层认为，如果一个品牌已经成名，那么换谁制作都能获得成功。最早遭殃的游戏是“鬼泣”，初代发售之后，高层强制夺走了神谷英树开发续作的权利，将其交给第一开发部。从此之后，民间便谣传“神谷不愿开发续作”，弄得他尴尬不已，只得亲自澄清：“谁说我不想开发《鬼泣2》？明明是公司不让！”三上真司宣布NGC独占“生化危机”系列的宣言后不久，CAPCOM又公布了对应PS2的《生化危机——爆发》。官方对此给出的说辞是“《爆发》以联机为主，NGC的网络环境不够完善，PS2才是更合适的选择，而《生化危机4》不会受到影响，依然是NGC的独占作品。”真相则是CAPCOM不愿意吊死在一棵树上，将“生化危机”逐渐从第四开发部手中剥离。负责《鬼泣2》的田中刚和伊津野英昭是第一开发部的老将，制作过多款街机的格斗游戏，但对于家用机的3D清版ACT并无涉猎。《鬼泣2》就此成为系列的污点，销量比1代少了45万，虽然170万的销量完成了预定目标，但大部分购买游戏的用户都是被前作的声望吸引而来的“不明真相群众”，以为游戏还是1代的原班人马打造，待入手后大失所望。玩家对《鬼泣2》的抱怨，CAPCOM高层心知肚明，他们将这一切视作阵痛期“必要的牺牲”，即使口碑和销量下降也不要紧，只要把三上真司、神谷英树等人与这些品牌顺利剥离，计划就算完成了，可见公司管理层跟第四开发部之间的矛盾已经达到了何等程度。

其他几个开发部在2002财年的业绩也不算好，第三开发部的《生化危机0》销量同样受到了NGC装机量的影响，备受期待的《钟楼3》则让玩家扫兴而归。“钟楼”的历史比“生化危机”更加久远，在2D时代，这个系列就让玩家体验到了在寂静阴暗的大宅中探索的感觉，主角几乎没有战斗能力，碰到敌人必须尽快逃命，游戏的紧张感可想而知。CAPCOM购买了这一品牌的版权，用3D技术制作《钟楼3》，为游戏加入更多动作元素，甚至设计了多场激烈的Boss战，背离

了系列传统。小野义德负责的《混沌军势》号称结合了《鬼泣》的华丽连招和《真·三国无双》的角色成长，但游戏缺乏技巧性和耐玩度，既无《鬼泣》的深度，也缺乏《真·三国无双》的气势，本作的失败间接导致第六开发部被解散。

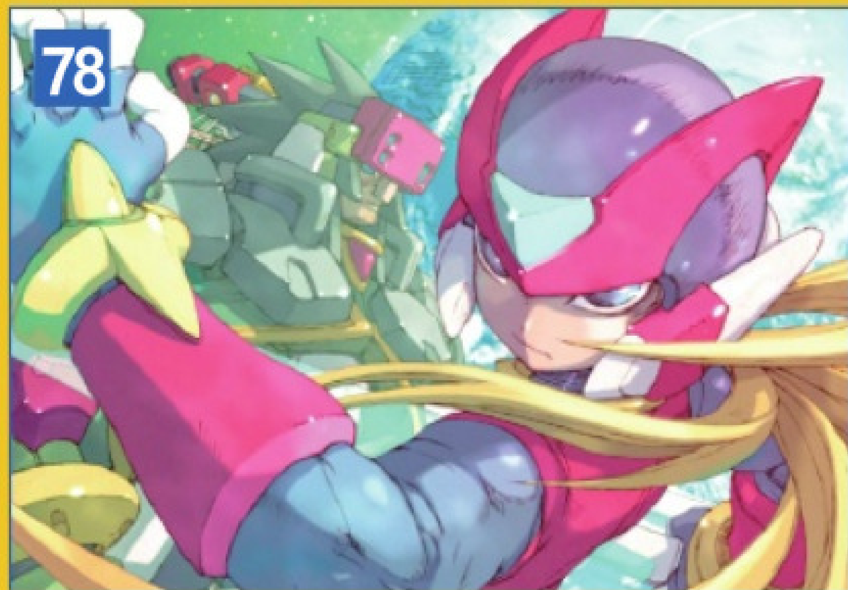
此时，《鬼武者》的成功刺激了CAPCOM其他开发部的神经，大量项目喜欢上了聘请名人代言，《钟楼3》聘请深作欣二制作过场动画，《混沌军势》找来了押尾学等4名演员担当模特，但如果游戏素质不过关，名人代言就是“货卖一张皮”的噱头，无法挽救作品的声望和销量。“鬼武者”系列大受欢迎，靠的可不只是金城武和松田优作的明星脸，独特的系统才是这一品牌脱颖而出的法宝，可惜当时CAPCOM的很多制作人却认识不到这一点。

漫长内斗的开端

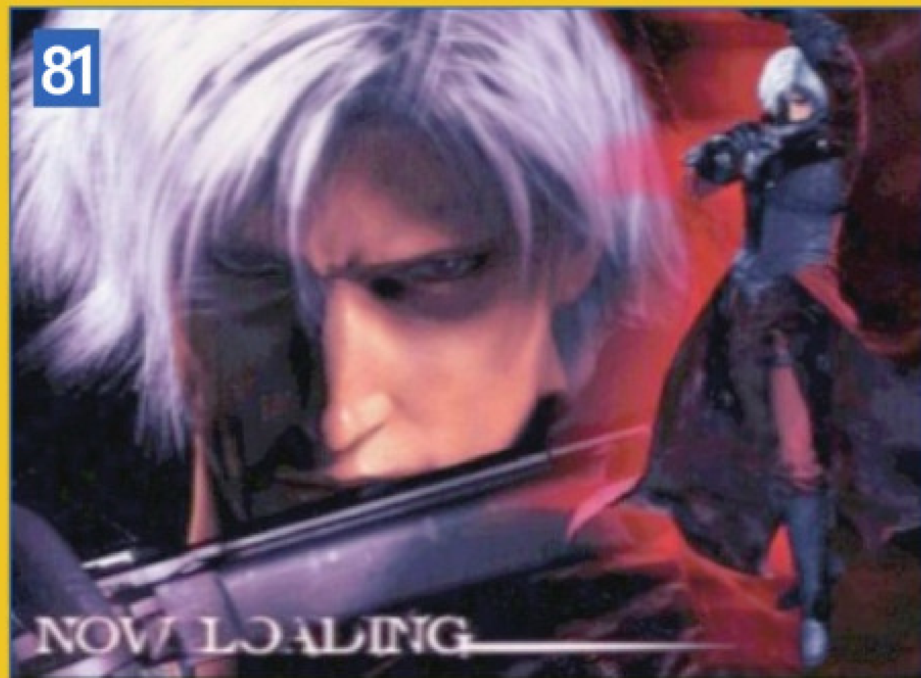
2003年初，CAPCOM公布了2002财年的财报，亏损500亿日元，让人瞠目结舌。虽然各大开发部的销量不济，但也不至于亏到这个程度。巨额债务实际上源于辻本家投资房地产失败。其实，炒地皮对于游戏公司不是什么新鲜事，任天堂和KONAMI在2002年的收入下降也与此类投资有关。区别在于，CAPCOM的财力无法跟这两个巨头相提并论，辻本宪三挪用游戏开发资金炒地皮失败，让公司背上500亿日元的债务，为了节省开支，他又削减下个财年用于游戏业务的预算，直接导致新财年的游戏销量下降，收入滑坡，这是个无比糟糕的恶性循环。

作为开发总指挥，冈本吉起对辻本家的决定非常不满。辻本宪三指责冈本吉起指挥不利，冈本则反斥辻本家在地产业挥霍资金才导致如此困境。本来90年代CAPCOM改组时，辻本宪三原本对冈本吉起相当器重，不但将统帅软件部门的大权给了他，还让冈本进入了公司的董事会。但随着时间推移，信任正在一点点消失，他架空了冈本吉起，将权力逐渐交给自己的长子辻本春弘。最终，冈本离开了为之奋斗20年的CAPCOM，在名古屋成立了新的公司“游戏共和国”，独

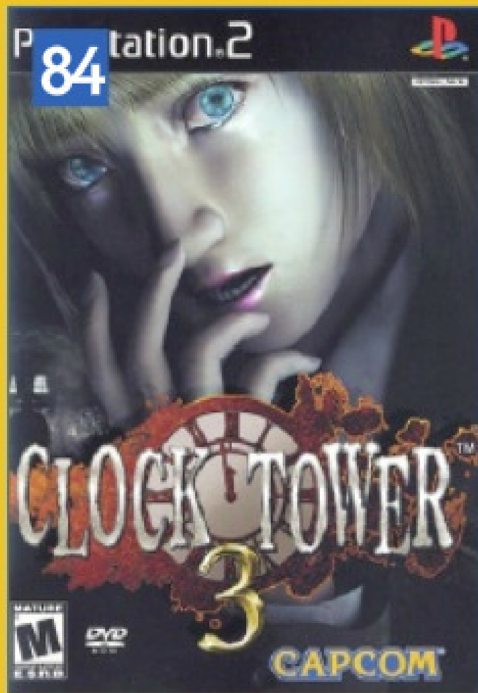




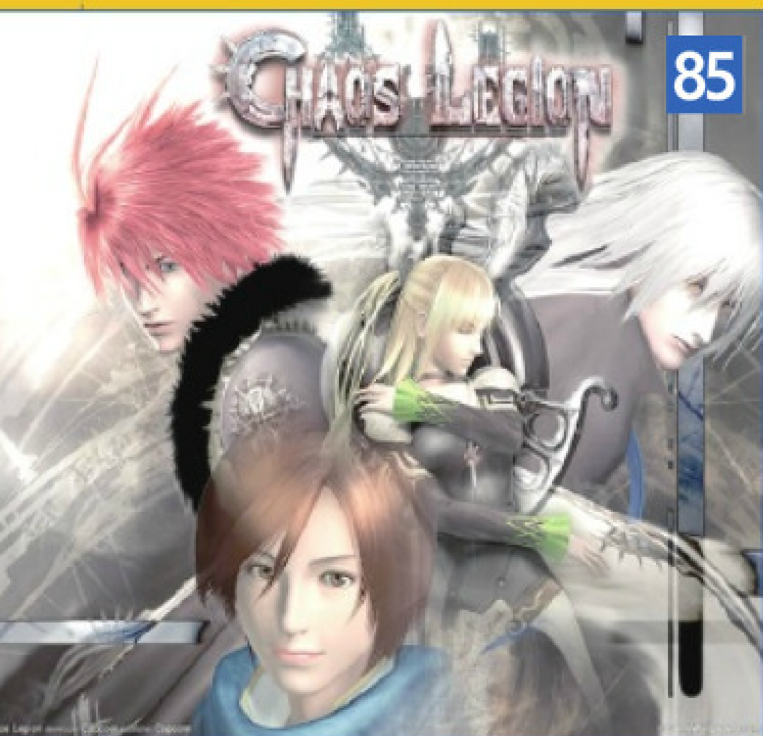






76.松田优作在1989年因病逝世，年仅40岁，《鬼武者2》的发售在日本再次掀起了追忆松田的浪潮
77.历代“鬼武者”均以历史事件为开篇，1代是桶狭间合战，2代是天正伊贺之乱，3代是本能寺之变
78. Inti Creates在“洛克人ZERO”系列上的出色表现赢得了稻船敬二的信任，让他们在多年后获得了制作《洛克人9》的资格
79.“洛克人ZERO”在核心玩家群体中的人气极高，即使在系列完结后多年，CAPCOM依然在不断推出各种周边产品
80.《生化危机重制版》卖不好跟游戏本身关系不大，说到底，不论是在哪个地区，NGC的装机量都无法与PS2相提并论
81-82.《鬼泣2》中但丁的造型还不错，但除此之外，游戏挑不出太多优点——武器平衡性烂，招式手感差，敌人又大又蠢，关卡平淡如水，这颗“地雷”在大年三十当天发售，把玩家炸得血肉模糊
83-84.CAPCOM从Human手中购买《钟楼》的版权，本想复兴这个品牌，没想到直接把系列送进了坟墓。深作欣二为《钟楼3》制作的剧情动画观赏性不错，但依然没能拯救这款游戏和整个系列的命运












85.小野义德挑选明星的眼光显然不如稻船敬二，《混沌军势》的男主演押尾学现在因吸毒并致他人死亡被判刑，至少要在牢里蹲上3年
86.事实证明，硬生生地把《鬼泣》和《真·三国无双》捏在一起，做不出鱼和熊掌兼得的作品，只能诞生一个四不像
87.《混沌军势》的素质比糟糕透顶的《鬼泣2》要好一些，达到了中等偏下水准，但在2003年，玩家需要的显然不是一款中等偏下的ACT
88.作为《洛克人X7》的新主角，AXL与X的性能过于接近，同为远程射击系，特色不够鲜明
89.玩家原本希望《恐龙危机3》能把前作挖的坑填上，没想到CAPCOM却拿出了一款剧情上没有联系的续作
90.如果你觉得乔伊在变身前的样子看起来很眼熟，那就对了，这张脸就是照着神谷英树的照片做出来的
91-92.金城武与让·雷诺的共同出演并没有让游戏的销量得到“1+1=2”的提升，让·雷诺的武器更接近于鞭子，被后来的“战神”系列学过去不少

立创业，顺便带走了大量手下。另一方面，为了节省开支，CAPCOM裁员100人，撤掉了第五和第六开发部，整个公司陷入人人心惶惶的状态。

冈本吉起辞职之后，开发总指挥和董事会的席位空了下来，谁来接班成了问题。作为开发副指挥，船水纪孝的资历是所有部长中最老的，但FTG等街机游戏式微，家用机的《鬼泣2》口碑又很差，第一开发部日后的前景堪忧，再加上船水与冈本的关系最为密切，董事会并不待见他。三并达也的才华逊于其他几位部长，况且第三开发部原本就是一个干“脏活累活”的组织，地位并不高。三上真司实力超群但口无遮拦，提拔他上位可能会得罪很多人。稻船敬二为人圆滑，第二开发部的“鬼武者”和“洛克人”也是此时财政的主要支柱，CAPCOM高层最终选择让稻船担任总指挥，并将董事会的一席传给了他。稻船上任后一口气砍掉了18个新作计划，即使是幸存下来的项目争取到的预算也比原定少得多，大量原创新作被取消，剩余的资源留给了各类续作。稻船认为以续作为主的策略比较保险，但他忽略了关键问题——品牌不一定重要，重要的是素质。CAPCOM在《鬼泣2》上栽过一次跟头仍未回头，今后就一定会有第二次、第三次……

好不容易熬过了2003年苦涩的春天，CAPCOM发动准备已久的夏季攻势，却再次遭遇惨败。

首当其冲的是前两代销量双双突破百万的“恐龙危机”系列，到了第三代却只卖出15万。游戏将背景设定在26世纪，主角身穿喷射背包，在长达数十公里的巨型宇宙飞船上与变异恐龙战斗。本作的剧情与前两作毫无关系，令人失望，游戏的CG视频和实际画面相当华丽，视角处理却极为糟糕，大部分时间内玩家甚至看不到敌人，只能麻木地向屏幕外面的恐龙开枪。同样令人大跌眼镜的还有《洛克人X7》，这个2D时代的ACT王者到了3D领域就风光不再，打击感和视角都相当恶劣，看得出制作组几乎没有开发3D游戏的经验。其实将《洛克人X》进行3D化并不困难，只要照着《鬼泣》的框架来就能做个八九不离十，但CAPCOM此时的内斗极为

激烈，制作组之间缺乏协作，各个开发部胜则嫉之，败不相救，最后就催生出这种怪胎。一年后的《洛克人X8》走上了纯2D玩法的保守路线，虽挽回了口碑，但也葬送了系列彻底3D化的机会，导致这一品牌逐渐衰亡。神谷英树为NGC制作的《红侠乔伊》采用卡通渲染的画面，喧闹搞笑的风格受到好评，CAPCOM高层却严重低估了作品的潜力，首批出货只有5万份，被抢购一空后又未能及时补充货源，直到一个月后第二批光盘才上架出售，错过了销售时机，使游戏再一次成为叫好不叫座的代表。

祸不单行，一向被视为常胜将军的“鬼武者”系列做到3代也出现了问题。《鬼武者3》引入了类似《鬼泣》的摇杆客观操作模式，移动灵活度大增，鬼武者变身从前作的强制发动变为手动发动，更加实用。然而，虽然一闪在本作中爽快依旧，但除了一闪制作组似乎就找不出能够提升战斗乐趣的新点子，2代的密传技在本作中被取消，奥义技遭到了削弱，新增的十连技难度高但威力低，不堪一用。如果玩家不是一闪爱好者，全程不用一闪通关，获得的乐趣反而不如2高。游戏的场景华丽依旧，但场景结构过于混乱，关卡在两位主角之间反复转换，游戏过程被多次时空转换的剧情分割为无数碎片，玩家没有折返的权力，更谈不上什么自由度可言，严重损害了探索与搜集的乐趣，而且赶工痕迹过于明显。本作的剧情也相当老套，时空穿梭的桥段过于模式化，缺乏前两代那种独特的韵味。游戏长达6分钟的片头动画精彩绝伦，质量无可挑剔，但整个游戏就这么一段CG，令人失望。由于口碑的下降，《鬼武者3》的销量比前作降低了50万，虽然并不算差，但考虑到游戏同时聘请了金城武和让·雷诺两位影星，这样的成绩并没有达到预期的水准。

凭借对联机游戏的投入，第一开发部逐渐有了起色，面对街机产业的不断衰退，船水纪孝将重心转移到网络，试图以联机的形式让玩家在家中实现人与人的合作和对抗，多款FTG的移植版都加入了对战功能，让玩家足不出户就能与他人切磋。田中刚因为《鬼泣2》的失败饱受诟病，但他绝非无能之辈，《生化危机——爆发》和《怪物猎人》的推出让玩家改变了态度，对其刮目相看。《生化危机——爆发》在联机的大环境下依然保留了步步为营的危机感和紧张感，在网络上与素不相识的同伴互相合作，一起逃出险境，这种感觉是之前的《生化危机》所不曾有的。《怪物猎人》虽是一款“打怪掉宝”的ARPG，但游戏比大部分网游更强调动作性。考虑到并非每台PS2都配有网卡，这两款游戏设有单人模式，可是想要体验全部乐趣就必须联网。因为PS2的联网率较低，《怪物猎人》真正引起浪潮的是后来推出的掌机版，可没有田中刚在PS2上的几部作品，就没有这个系列今后的辉煌。

虽然第一开发部拿出了一定的成绩，但船水纪孝的职位依然在稻船敬二之下。2004年春，CAPCOM再次发布了亏损的财年报告，船水也带着大批干将选择了离开。

朝生暮死四叶草

为了保障工作效率，CAPCOM对大阪总部进行了重组，把过去的8个开发部合并为3个部门和一个子公司。新的第一部由三并达也负责；第二部交给稻船敬二，两人负责主力大作；第三部开发各类手机和PC网游；四叶草则是CAPCOM的全资子公司，三上真司、神谷英树等原第四开发部的精英被流放至此，除了负责原创新作，部分员工还要为《生化危机4》忙碌。此时，CAPCOM在NGC的大量投入并没有换来实在的收益，辻本宪三希望与索尼修复关系，但如何处理三上真司等人则是个难题，高层虽然对他们恼怒不已，但显然也不





93.2004年的初代《怪物猎人》只是一个试验品，系统并不完善，但它为后来的发展奠定了坚持的基础

94.《生化危机——爆发》初代登场于2003年，一年后推出了一部资料片，游戏的销量比同期的《怪物猎人》更高，但此后便销声匿迹了，令人费解

95.因为《鬼泣3》在剧情上是前传，但丁以年少轻狂的形象登场，冷酷沉稳的老哥弗吉尔在特别版中也成为了可选角色

96.四叶草成立后，《红侠乔伊》被移植到PS2上，但丁成了新的主角，一同登场的还有崔西，不过限于风格，两个人只能以Q版造型登场

97.多年来围绕《生化危机4》的风波一直没有平息，游戏外的故事不比游戏内逊色多少





















98.《反乱猎人X》重新编写了剧情，通关后还可以观看一部长达20分钟的动画，素质不错

99.《战国BASARA》对《鬼泣》的致敬颇为有趣，几位主角的最强武器都是但丁的装备，如真田幸村手里的斯巴达

100.《战国BASARA》也是一个相当恶搞的游戏，伊达政宗的特殊技能“六爪流”可以两只手持6把刀战斗，明显是拿金刚狼开涮

101.《新鬼武者》未能给系列找到新的出路，“丰臣三部曲”出师未捷身先死

102.《极魔界村》低难度下的主角可以多挨几次攻击，死后也能立刻复活，这样的设计降低了一些门槛

103.《大神》的标题含有一语双关之意，“大神”一词的罗马音“Okami”在日语中也可以代表狼，这与剧情的设定完全吻合

104.《大神》的实际画面用独特的水墨渲染还原了原画的风骨，韵味独特

想白白放弃这些人才，辻本决定将他们以分公司的方式剥离出总部，独立运营。四叶草的作品以创意为标志，但高层不允许他们在NGC上继续冒险，《红侠乔伊2》和《大神》都公布了PS2版，然而受限于题材和类型终究还是没能大卖。

《鬼泣2》的失败让田中刚和伊津野英昭背负了相当大的压力，二人发誓，为了让“鬼泣”这个招牌还能继续存在于世上，不论如何都要把3代做好。在两年的开发周期中，整个制作组始终处于度日如年的紧张气氛里，正是这种拼死一搏的信念与气势，让《鬼泣3》带领系列重回一线大作阵营。战斗系统在本作中被全面细化，10种武器和6种职业的搭配令人目不暇接，CAPCOM还聘请以暴力美学著称的下村勇二导演过场动画，极具想象力的武打场面令人热血沸腾，一个半小时的长度足以媲美动作大片。3代的招式和敌人设计依然不如1代，系统被设定得繁杂无比，看似精细，却始终缺乏1代那种大巧不工、举重若轻的灵气，斧凿痕迹过强，但丰富的隐藏要素和更加人性化的系统设计为本作赢得了支持。

同期发售的《生化危机4》缔造了一个新的传奇，游戏的恐怖感逊于系列之前的几部作品，不过战斗乐趣大增，关卡流程是历代最长、最厚道的一作，佣兵模式也相当耐玩。《生化危机4》拿奖拿到手软，无数媒体将“2005年年度游戏”这一殊荣授予本作，但三上真司在CAPCOM的处境却越发艰难。三上曾宣称“如果《生化危机4》移植到NGC以外的平台，我就把头砍下来”，但高层还是不顾三上的脑袋把游戏移植到了PS2上，再算上之后数不清的各机种版本，恐怕三上就算兑现承诺，一个脑袋也不够用了。

这时，虽然《鬼武者》和《鬼泣》都名声在外，但在当时的日本，人气最高的动作游戏其实是《真·三国无双》和《战国无双》，光荣将ACT、RPG、SLG等多种元素揉合到同一款作品中，巅峰时期，“无双”的每一部正统续作都卖出了百万。CAPCOM当然咽不下这口气，追溯历史，“一骑当千”类游戏的雏形就是街机上的《吞食天地Ⅱ》，光荣在3D时代将这一理念发扬光大，CAPCOM自然要有所回应。2005年的《战国BASARA》明显模仿了“无双”系列，但CAPCOM也融入了自己的见解和特色。据点攻防和友军的存在感远比“无双”要弱，猪队友拖不到玩家的后腿，但也不要指望友军能帮上什么忙，游戏在骨子里还是一款纯粹的ACT，很多关卡甚至可以无视杂兵一路杀到Boss面前解决战斗。

《战国BASARA》也从自家的其他ACT中取了大量的经，

很多《鬼泣》的经典技能被沿用了下来，像织田信长这种枪剑并用的角色在概念上明显借鉴了但丁，游戏还有类似弹一闪的弹返系统，各类杂兵的设计也与《鬼武者》颇为接近。当然，《战国BASARA》的原创性同样不低，参战的几十名角色不论强弱，每人都有自己个性鲜明的武器动作模组，要做到这点颇为不易。近年来这一系列与“鬼泣”齐头并进，共同发展，形成了良性循环（《DmC——鬼泣》的镰刀和手里剑动作模组就借鉴了《战国BASARA》的设计），系列强调角色独特个性和动漫式的夸张演出，人物比“无双”更夸张，充满了对日本战国史和流行文化的恶搞。《战国BASARA》曾多次改编为动画，相关玩具也比较多，虽然游戏本身的销量不算高，但这些周边给CAPCOM带来了不错的收益。

这一时期的CAPCOM也对PSP给予了全力支持。《反乱猎人X》是初代《洛克人X》的复刻版，《极魔界村》则是“魔界村”系列的正统续作，这两部作品采用3D画面2D玩法的模式，素质都不错，值得ACT玩家尝试。《怪物猎人》登陆PSP后获得了比PS2版更高的销量，成为公司的财政支柱。反观NDS平台，CAPCOM不可谓不努力，但《流星洛克人》和《洛克人ZX》系列的变革遭到了玩家的抨击，未能像GBA时代那样成为常青树，《逆转裁判》推出了多款续集和衍生作，但剧本质量也大不如前。由于项目经费大幅缩减，2006年的《新鬼武者——幻梦之晓》并没有使用明星担任主角，只聘请滨崎步演唱了一首主题歌，当然这些细枝末节并不重要，游戏的素质才是关键。本作强调两名主角协力战斗，玩家可以随时切换角色，还加入了从者系统，可以向另一位角色发令，输入隐藏指令还可以双打。游戏的视角变动较大，可以使用右摇杆自由调整镜头，一闪从前几代的高级技巧变为了稀松平常的能力，加入大量主动发动一闪的模式，玩家对此褒贬不一。为了照顾新手，游戏的难度大幅下降，又引入了太多RPG要素，各类武器、饰品、素材多到让人眼晕。《新鬼武者》的素质并不算差，但它背离了系列传统后，只是单纯模仿其他ACT，未能找到属于自己的优势，属于破而未立之作。“信长三部曲”完结后，CAPCOM本想再制作一套“丰臣三部曲”，但《新鬼武者》没有指明系列今后的发展方向，“丰臣三部曲”也就此作罢。

2006年春天发售的《大神》是四叶草的呕心沥血之作，游戏采用独特的卡通渲染技术，画面如同水墨泼洒而成，艺术韵味十足，如同“神笔马良”般的画笔系统也让人眼前一亮。但本作也存在不少缺陷，游戏注重解谜而非战斗，也没有提供多种难度，通关一次之后，玩家缺乏二周目的动力，耐玩度不足。一周目不能跳过对话和火星语配音的设定也为人诟病，虽然游戏的剧情相当用心，涉及了无数古代的神话传说，但叽里呱啦的火星语听多了难免让人生厌。《红侠乔伊》选用乔伊之外的角色，对话也是火星语，但至少第一次通关的对话是正常的，而《大神》连一周目都是火星语，又不能跳过，简直是对玩家听觉的摧残。游戏反复延期，多次推倒重做，耗费了2年开发时间，虽然获得媒体的一致好评，但销量依然惨淡，CAPCOM高层决定解散四叶草工作室，神谷英树、稻叶敦志选择了辞职，而三上真司早在一年前《生化危机4》的PS2版发售后就递交了辞呈，至此原第四开发部的干将几乎全部出走，与他们同期离去的还有三并达也和田中刚，CAPCOM从此进入了稻船敬二一手遮天的新时期。

迈向高清

作为销量至上主义者，稻船敬二并不否认自己身上的铜臭味，四叶草解散时，稻船毫不掩饰自己对他们的不满：“关闭四叶草对CAPCOM的整体运作并不是一件坏事，这些人打乱了公司的平衡，要么拖慢项目进度，要么导致预算超支，他们离开后，反而减轻了公司的负担，改善了其他员工的处境。游戏是一种商品，一个合格的制作人应该为公司着想，开发卖得出去的游戏，而非自己想要做的游戏。”稻船敬二擅长掌控项目进度和开发成本，但他并不是一位性格吝啬、目光短浅的铁公鸡，一旦见到合适的机遇，他会果断投入大量人力物力搞技术研发。

引擎技术上的远见

早在10年前，随着游戏开发费用逐渐水涨船高，稻船就意识到有必要打造一套强大通用的内部引擎，这样便可以降低成本、提高效率。《鬼武者3》的引擎拥有随镜头远近自动调节模型精度的动态细节（LOD）系统，这在PS2上是比较罕见的，凭借这一先进特性，游戏实现了壮观的同屏人数和流畅的帧数。《鬼武者3》发售后，稻船并没有把这套引擎扔回档案库发霉，第二开发部又连续制作了多款游戏，可谓物尽其用。此时，高清主机已经初见端倪，当大部分同行依然沉浸在PS2平台时，稻船就已经开始为下一代主机做准备。高清时代的软件开发与PS2截然不同，如果沿用之前的经验，只能处处碰壁。

稻船敬二力排众议，说服高层拨款，打造新一代引擎MT Framework，其中“MT”代表“多线程”和“多目标”，可以发挥多核CPU的潜能，适应各种平台的开发。虽然在台面上，稻船敬二曾经把自己包装成PS2派，与三上真司叫板，但稻船其实对索尼没什么个人感情，他支持PS2不过是因为这台主机在日本的销量最高。不过，作为开发总指挥，稻船认识到CAPCOM的收入在逐渐向西方倾斜，《鬼泣》和《生化危机》在欧美地区的销量都远高于日本。主机换代后，势力分配也会随之洗牌，Xbox 360在日本依旧没什么前途，但这台主机在欧美的胜算不低，再加上PS3迟迟未向第三方发放开发机，兵贵神速的稻船决定先打造两款原创新作在Xbox 360上试水，于是便有了2006年发售的《丧尸围城》和《失落的星球》。《丧尸围城》相当于“一骑当千”版《生化危机》，虽然画面精度以今天的眼光来看不算出色，但夸张的同屏敌人数量让玩家充分见识到了新主机的潜力。《失落的星球》作为TPS游戏，拥有在当时堪称一流的图像素质，对雪地、爆炸、狂风的表现十分出色，虽然本作的杂兵战十分无聊，但







105.在新引擎的支撑下，《鬼武者3》不但将背景由CG变为即时演算，同屏敌人数也比2代更多
106.使用MT Framework开发的《失落的星球》
107.《丧尸围城》的同屏敌人数量相当恐怖，用“里三层外三层”来形容都不为过
108.《丧尸围城》是Xbox 360早期少数需要显卡全力工作才能运行的游戏，因此把不少玩家的机器搞成了三红
109.《失落的星球》的主角需要采集热能保暖，默认难度下这个设计并不会给玩家带来什么麻烦，高难度下热能急速损失，紧迫感倍增

壮观的Boss战却值回了票价。这两部作品的日版销量十分惨淡，但在欧美取得了令人满意的销量，CAPCOM高层心服口服，为《鬼泣4》的跨平台开了绿灯。

2007年春，稻船敬二对大阪总部进行了又一次重组，3个开发部被合并为流水线结构，分为程序制作室、图像制作室、音乐制作室等部门，这种编制类似于EA和Ubisoft，可以让一个制作室同时负责多个不同游戏的开发，方便在内部共享资源。在次世代游戏开发费用水涨船高的今天，流水线结构有利于降低开发成本。《丧尸围城》和《失落的星球》以今天的眼光来看在游戏设计上存在不少问题，但稻船敬二打造这两款原创品牌只是为了练手，让程序组熟悉引擎，给之后更重要的大牌续作铺平道路。当其他日本公司还沉迷于PS2末期的盛世无法自拔时，稻船敬二就让CAPCOM积累了大量高清游戏的开发经验，其技术力甚至凌驾于很多欧美企业之上，眼光可谓相当超前。使用MT Framework引擎大大降低了跨平台所需的时间和成本，以前的《鬼武者3》《鬼泣3》《生化危机4》等游戏在制作时并没有考虑移植的问题，PC版外包给了一家名为Sourcenext的本土小公司，不但执行效率低，还阉割了不少特效。转用MT Framework后，PC版的素质比以前高了很多，主机互相移植也很方便，完全符合CAPCOM跨平台战略的需求。

一切准备就绪，万众期盼的《鬼泣4》经历了延期风波后最终于2008年初发售，本作的监督仍然是伊津野英昭，制作人则从田中刚变为了小林裕幸。作为高清时代的第一部“鬼泣”，CAPCOM采取了较为保守的作风，设定了两位主角，希望同时满足新玩家和老用户的需求。尼禄的武器较少，Exceed和恶魔右腕也是很容易理解的能力，但丁则继承了之前的大部分招式，还可以即时无缝切换所有职业。技能购买比前作更加人性化，全额退款的设定让玩家可以随时调整自己需要的招式。游戏为人诟病的地方在于注水的流程设计，同为20关的容量，本作的充实程度完全无法与厚道的3代相比，大量精美的外景没有任何战斗，在很多区域内主角能做的只有赶路，掷骰子谜题磨时间的味道实在太浓，走盘中甚至有循环的分歧，如果玩家运气太差，很可能被无限循环困住好一阵子。而一旦知道了骰子的点数规律，那走盘就成为了单纯的读秒游戏，毫无意义。至于流程路线重复的问题，其实历代“鬼泣”都存在有回头路的设计，只不过前三代在这方面都做得比较讨巧罢了，《鬼泣4》偷懒的意图则过于明显，但丁篇的场景与尼禄篇完全相同，Boss也没有强化过的迹象，一周目后半段的感觉极为敷衍。虽然两位主角的招式设计得都不错，但鸡肋的流程却成了败笔，很多玩家只能去血之宫殿模式找乐子。

虽然游戏存在诸多问题，但作为新时代的第一部“鬼泣”尚算合格，毕竟它的系统并不算失败，续作只要想办法充实流程就可以了。也许没人猜得到，5年后玩家等来的不是《鬼泣5》，而是大幅变革的《DmC——鬼泣》，当然，这是后话了。

一年后竹内润担当制作人的《生化危机5》也出现了类似的情况，画面光鲜亮丽，流程质量却不升反降。为了给合作模式铺路，游戏取消了前作的道具箱，主角只能同时携带9个物品，财宝也可以反复拾取，利用存档系统反复刷钱的技巧方便了玩家，同时弱化了游戏的收集感。4代就已经遭到大

幅削减的AVG元素在5代变得更少，流程充满了快餐味道，好在这道快餐的卖相还不错，没有出现难以下咽的情况，但穿肠过肚后也不会留下什么东西。

如果说“鬼泣”和“生化危机”推出续作是情理之中，那么《街头霸王Ⅳ》的亮相则出乎很多人的意料。《街头霸王Ⅲ》推出后，船水纪孝认为这个系列不会再有4代了，因为续作无法在3代的基础上实现质的飞跃。小野义德考虑的则没有这么多，他只希望系列能在高清时代复活就好。在开发《新鬼武者》时，小野让制作组加入了几套来自《街头霸王Ⅱ》的隐藏服装，获得了玩家的热烈反响。以此为契机，小野反复向CAPCOM高层游说，终于让他们给4代开了绿灯。从制作理念来看，《街头霸王Ⅳ》并非3代的延续，它本质上更接近于《街头霸王ZERO 4》或《街头霸王EX 4》。本作系统存在一些问题，但获得了满意的销量，并且带动了一批FTG新作，如《Marvel vs. CAPCOM 3》和《街头霸王对铁拳》，小野义德下一步还打算推出《恶魔战士》的高清续作。

除了那些售价59美元的零售大作，CAPCOM对下载平台同样给予了关注。2006年他们在XBLA上推出了《街头霸王Ⅱ Turbo》，游戏的画面并没有经过强化，只是增加了网络对战模式，联网的质量还很差，这样一款缺乏诚意的游戏却最终卖出了几十万套，让公司意识到下载平台的潜力。CAPCOM在2008年推出了多款下载游戏新作，Backbone制作的《超级街头霸王ⅡX HD混合版》画面经过全新绘制，人物点阵图分辨率增大了数倍，达到了高清级别。但Backbone负责的另外两款游戏《1942联合进攻》和《战场之狼3》却成为笑柄，前者的流程短得惊人，第一次通关连一个小时都用不了，后者的画面粗糙，人设、音乐和系统跟前两作的区别又太大，遭到恶评。好在GRIN代工的《生化尖兵——重装上阵》获得了一致好评，让玩家忘掉了那些失败之作。本作是FC版《希魔复活》的完全复刻版，为了避免麻烦，各地区的标题都被统一成美版风格的《生化尖兵》。游戏保留了FC版的最大特色，没有跳跃键，平台移动全靠可伸缩的机械勾爪，但除此之外，系统和关卡都经过了大量变更，新鲜感十足。

同样引人注目的游戏还有《洛克人9》，游戏由开发《洛克人ZERO》的Inti Creates负责，出乎意料地采用FC时代的画面和系统，复古到令人汗颜。游戏的包装更堪称行为艺术，当年FC初代《洛克人》的美版封面猥琐到无以复加，被评为史上最烂包装之一，这段黑历史却成为炒作的原料，CAPCOM邀请擅长怀旧风的美术公司“我是8位的”模仿那张美版的封面画了一套新图，让玩家大跌眼镜，后来在《街头霸王对铁拳》中客串的洛克人也沿用了这个猥琐造型。《洛克人9》的销量之高出乎CAPCOM的意料，两年后他们又推出了《洛克人10》，画面、系统和封面依然沿用前作的独特风格，令人称奇。

2006年四叶草工作室关闭时，大批制作人和监督随之出走，让玩家对公司的命运颇为担忧，然而CAPCOM却从2006













110.因为PC高端显卡的性能超过主机，PC版《鬼泣4》新增了一个敌人数量翻倍的难度，让玩家可以体会到新的乐趣

111.《鬼泣4》掷骰子的部分，掌握技巧的玩家都能认清这个设计浪费时间的本质，如果你没掌握技巧，它只会让你浪费更多的时间

112.“我是8位的”是一个专门绘制FC风格文化图像的公司，《洛克人9》令人喷饭的封面就是他们的杰作

113.能找个玩友跟你一起合作过关打《生化危机5》最好，否则单人模式下同伴AI愚蠢的表现会让你很恼火

114.《街头霸王Ⅳ》的反响褒贬不一，但本作的确在一定程度上复兴了FTG市场

115.《超级街头霸王ⅡX HD混合版》由负责官方漫画版的UDON公司绘制点阵









116.《战场之狼3》的画面相当粗糙，完全是PSP水准
117.《1942联合进攻》的流程有多短？你第一次通关需要的时间可能还没有下载的时间长
118.《生化尖兵——重装上阵》是近年最出色的复刻游戏之一
119.《丧尸围城2》的素质尚可，主打的搞笑风也颇有人爱。本作尤其对PC玩家有一定的存在价值，毕竟1代是Xbox 360独占游戏
120.《生化尖兵》看上去很广阔的场景可能会让你在一开始感到兴奋，但低下的自由度和堆砌感十足的素材很快就让玩家失去了兴趣
121.《黑暗虚空》的想法很多，创意也不俗，但最终实现的效果却相当糟。如果制作组的野心没这么大，弄一堆实现不好的噱头，素质也不至于这么差

至2008连续3个财年实现了利润增长。在稻船敬二的指挥下，CAPCOM以飞火流星般的惊人速度转型到高清平台，其技术力不但在日本无人能敌，比起同时代的欧美大厂也不逊色。

虽然《鬼泣4》《生化危机5》等游戏被玩家批判为“画面进步、内容退步”的范本，但这毕竟只是高清平台的第一波攻势，面对开发环境的更新换代，制作组必然要将精力更多地放在画面和引擎上，游戏内容少一些，也可以理解，关键在于之后的第二波、第三波游戏。《鬼泣》和《生化危机》的续作要经过几年的等待方能面市，公司在这段空档期内需要靠二线品牌支撑，由于CAPCOM在之前流失了大量员工，多年来的轮作开发周期被打乱，稻船敬二决定寻找欧美公司外包游戏来填补这些空缺。稻船毫不掩饰自己对高清时代碌碌无能的众多日本开发商的鄙视，他多次公开发表“以掌机为主的日本游戏界不是一个健康的业界”“日本游戏圈技术力已经落后欧美数年”等言论，但稻船对欧美的崇拜有些片面，他只看到先进的技术力，却没有重视游戏内容的问题，导致此后的一系列作品的质量下降。

不明智的外包

这一系列外包作品原本开了个好头。瑞典工作室GRIN制作的《生化尖兵——重装上阵》获得了好评，然而这家公司直到破产倒闭，评价最高的作品也不过就是这款下载游戏，他们似乎做不好那些售价高达59美元的零售大作，2009年的完全新作版《生化尖兵》销量和口碑都遭遇惨败，这款全新的《生化尖兵》保留了机械手臂在场景中到处抓取、移动的爽快感，并将其3D化，但除此之外，游戏没有任何亮点。室外关卡看上去广大，却没有真正的自由度，到处都是辐射区，流程依然是单线制，场景千篇一律，堆砌感极强，这样一款素质平平的游戏却被CAPCOM给予厚望，结果可想而知。“生化尖兵”这个刚刚露出复兴希望的老系列就此被打回原形。本作的失败并非偶然，GRIN同期制作的《通缉令》和《终结者4》也是两款廉价游戏，《生化尖兵——重装上阵》的质量还不错，一方面是游戏规模有限，对技术要求不高，另一方面也是GRIN对FC版原作确实有爱，制作态度诚恳。然而，热情并不能解决一切问题，全新版《生化尖兵》遭遇惨败，暴露了制作组缺乏经验和实力，游戏发售3个月后，GRIN就倒闭了，CAPCOM原本还希望他们能够复活《出击飞龙》，这个计划也随之烟消云散。

CAPCOM的外包作品屡屡挨骂，跟高层挑选合作公司的眼光有关系，他们寻找外包企业，首要条件是代工费和分成要低，给的报酬少，自然没法吸引到最有实力的小组。2009年的《生化尖兵》之后，下一个饱受批评的外包之作是2010

年的《黑暗虚空》，这是Airtight Games成立后的处女作，因为缺乏资金，延期多年。Airtight曾经找过欧美大型发行商，后者要求制作组提供技术Demo或实际关卡以供参考，经过评估后，Activision和EA等巨头均认为游戏的素质不达标，没有为其提供资金的想法。Airtight抱着碰运气的心态找到CAPCOM，希望这家日本公司能够提供开发费，让他们把游戏完成。据说稻船敬二只看过本作的企划，就答应发行，甚至没有索要任何演示Demo。

《黑暗虚空》的失败，不能完全归结于Airtight的无能，因为CAPCOM本身也抱着相当大的侥幸心理。在游戏正式上架前，欧美媒体就已经在评测中指出了试玩版的很多问题，按照常理，CAPCOM应该责令Airtight把游戏回炉重做，延期发售才对，然而稻船敬二却一厢情愿地认为"媒体评分和玩家口碑对销量的影响不大，去店铺买游戏的人未必会上网看评价"，硬着头皮让游戏如期上市。结果，发售第一周，《黑暗虚空》在全球店铺就遭遇了值崩，半价出售。进入第二周，游戏售价跌至10美元，依然无人问津，这已经跟卖废料没什么区别了。

同年发售的《丧尸围城2》经历了延期和推倒重来，却勉强保住了80分的媒体评分，只是相较当年引起轰动的初代话题性还是下降了很多。负责该作的加拿大Blue Castle工作室早年在2K Sports旗下靠体育游戏发家，对于动作游戏毫无经验，花了整整4年时间，只搞出一个进步甚微的续作，这样的结果或许不算失败，但绝对不能算成功。同期大阪总部由竹内润负责的《失落的星球2》评价更差，让这两个新生的品牌双双被打回原形。初代《丧尸围城》和《失落的星球》能够获得成功，主要源于发售时机。2006年，玩家的选择并不多，这两部作品自然大卖。如果它们延期一年，拖到2007年这个大作迭出的时间，就不会有这么幸运了，2010年的两部续作没能掀起波澜，也证明了这一点。"丧尸围城"和"失落的星球"是两个缺乏灵魂的品牌，它们从诞生之初的目的就是为了先发制人抢占市场，缺乏后续规划，在游戏性上也没什么革新精神可言，不可能像《光环》那样升华为文化现象。作为商人，稻船敬二对于流行趋势有敏锐的直觉，但他只是追随者，而非缔造者。欧美玩家喜欢CAPCOM的原因在于那种卓尔不群的特色。《生化危机4》的关卡设计之精妙、流程之厚道、完成度之高，时至今日，依然没有任何TPS能够相提并论，这才是4代时至今日依然在强者如云的射击游戏领域经久不衰的真正原因。如今的CAPCOM自己却认为，只要想办法在口味上讨好欧美玩家，就能在海外市场有所斩获，但他们寻求外包的公司实力不强，自然难获成功。CAPCOM在海外的收入一直高于本土，但这绝不代表它精神上已经成为一家欧美公司，高层看不清这一点，导致发展方向错位，盲目寻找欧美代工厂，进而导致了产品线的质量下降。

外包作品的屡次失败让辻本家对稻船敬二产生了质疑，另一方面，稻船对辻本家也逐渐产生了怨气。稻船敬二逼走了三并达也，赶跑了神谷英树，驱逐了三上真司，本以为自己成了最后的赢家，此时放眼望去，却发现人人都过得比他更滋润。CAPCOM的名人出走并不是一天两天的事，从90年代开始，西谷亮等元老就已经自立门户，以外包合作的形式继续给CAPCOM效力，为的还是一个"钱"字。公司内部人员开发完一部游戏，拿到的奖金十分有限，而以外包开发商的身份工作，就有希望获得更多的销量分红。三并达也的白金工作室开发的《猎天使魔女》销量虽比《鬼泣4》略逊一筹，但员工拿到的分红要高得多，这便是独立公司的好处。三并达也和神谷英树跟辻本家积怨颇深，辞职后先是与世嘉合作，后来又找到KONAMI和任天堂，与CAPCOM老死不相往来，而稻船敬二则有自己的盘算。稻船早在2003年就当上了开发总指挥，这也是一个外人在CAPCOM内部能爬到的最高职位，因为CAPCOM是一个相当保守的企业，除了辻本家族，董事会剩下的人都是对游戏漠不关心的银行金融业投资者，稻船敬二虽然接管了冈本吉起的股份，勉强挤入董事







122.《猎天使魔女》的销量比《鬼泣4》少了50万，但白金员工拿到的报酬还算可观，毕竟是独立工作室，在这方面有更多讨价还价的余地
123."CAPCOM开发总指挥"这个名头听上去很响亮，可稻船敬二拿到的实际报酬却没有白金工作室的三并达也多
124.2010年是三上真司的复出之年，春风得意的他喜事连连，与焦头烂额的稻船敬二形成了鲜明的对比

会，但话语权极为有限。稻船敬二在公司内部已经没有什么上升空间，得到的报酬也不够满意，做完一个项目，员工能拿到的奖金不过区区几十万日元，就算是监督也只有200万。他曾希望像西谷亮那样，以独立工作室的身份与CAPCOM继续合作，“站着把钱赚了”，而且还要赚大的，但CAPCOM毅然否定了这个决议。之前公司把外包工作交给离职员工负责，是希望通过他们保持作品的质量。而辻本家现在对游戏质量已不那么关心，数年前他们就认为，旗下的系列的知名度已经足够响亮，只要是挂着标题的续作，不论素质如何，都能赚上一笔，这是高层重视品牌却漠视人才作风的体现，当年的《鬼泣2》换人风波如此，现在的外包风波也是如此。

2010年10月28日，三上真司将自己新成立的探戈工作室卖给ZeniMax集团。ZeniMax是《上古卷轴》制作组Bethesda的母公司，财力雄厚，三上一举获得了上千万美元的投资。三上的动向显然刺激了稻船的神经，第二天，他便发表了筹谋已久的辞职声明，并将自己认为的CAPCOM内部的种种弊端全部公之于众，从此辻本家又少了一名部下，多了一名死敌。如果说西谷亮、藤原得郎的离去是和平分手，三上真司和三并达也的辞职是冷战，那么稻船敬二的决裂，完全是对辻本家发动的热战，重创了CAPCOM赖以生存的根基。

深陷泥沼

在玩家和媒体的眼中，稻船敬二辞职后，并没有像当年清算四叶草那样引起连锁反应，导致大批干部离去——竹内润、小野义德等制作人时至今日依然留在CAPCOM。但稻船给公司造成的实际损失远胜三上。在稻船出走后，具有开发经验的熟练工认定留在公司没有前途，他们中的很多人离职后并未随追稻船，他们只是不想继续为CAPCOM效力。

大批基层员工的出走给大阪总部釜底抽薪，从这一刻开始，CAPCOM就不再是那个你我熟悉的CAPCOM了。没有功底扎实的程序员和美工，就算制作人有再宏伟的目标，监督有再精彩的创意，都只能是镜中花水中月。去掉那些还算有些阅历的部长，CAPCOM如今在职的是大量缺乏经验的新人，给他们拿去练手的作品则是《生化危机6》。有人抱怨这款游戏“看上去就像一群新手做的”，实际上它就是新手做的。监制小林裕幸、制作人平林良章、监督佐佐木荣一郎都不是新人，但他们率领的手下过于缺乏经验，这至少不会为《生化危机6》赢得额外加分。

名将尽失，新兵当道

现代游戏开发组的结构与电影制作并无本质区别，在日本游戏业，监督这个头衔相当于导演，亲历开发一线，游戏的质量好坏与这一职位有着直接的关系。制作人相当于制片，负责调配项目的资源和进度，向高层争取人力物力和时间是他们的主要工作，游戏的宏观发展方向也需要经过他们批准，但制作人很少参与开发现场，属于行政职位，而非开发者。监制即很多人所称的“执行制作人”，地位最高，但参与最少，基本属于挂名。冈本吉起在上百个街机游戏中都挂有监制的头衔，谁都知道他不可能真正参与过这么多作品的实际开发。论职位权威，监制大于制作人，制作人大于监督，但每个岗位对于作品实际素质起到的作用大小正好相反。一个游戏质量好坏，与监督的关系最大，制作人和监



125.《生化危机5》的系统和关卡可能有不少问题，但玩家从没抱怨过游戏的画面，这便是熟练的程序和美术的功劳










126.冈本吉起在CAPCOM的地位斐然，但从90年代开始，他就成了行政人员
127.李炳宪的出演并没有给《失落的星球》增加多少销量，2代和3代干脆不再邀请任何明星
128.CAPCOM现任社长兼CEO辻本春弘是辻本宪三的长子，他是金融管理人员，没有游戏开发经验
129.作为制作人的小林裕幸只是监督三上真司的秘书，对于作品没有决策权，这种关系在游戏界并不多见，属于特例
130.小野义德在船水纪孝走后成为了“街头霸王”系列的代言人，但他缺乏作为监督的实际开发经验
131.伊津野英昭在5年前制作完《鬼泣4》时就希望晋升为制作人，但CAPCOM考虑再三，至今仍未同意他的要求
132.CAPCOM以《大神》的销量不佳为由关闭了四叶草，但多年来从未停止过对《大神》这一品牌的开发。图为《大神HD》
133.NGC版《生化危机4》的销量的确没有达标，但后来的多个版本让CAPCOM捞取了大量利润

制头衔虽高，但只是负责行政的商人，一般不会跑到开发一线对细节指手画脚。除了功成名就的老一辈高人，大部分员工入职时都要从程序员、美工、策划等基本岗位做起，再按照监督——制作人——开发部部长的顺序往上爬。爬到制作人级别的员工，基本不会再回去当监督，等于告别了开发现场。CAPCOM从90年代中期开始效仿其他公司的宣传策略，对员工进行明星化包装，船水纪孝、稻船敬二、三并达也这些频频抛头露面的开发部长早已成为制作人，不再担任监督，淡出一线开发，只有三上真司是个例外。

《生化危机重制版》的制作人是小林裕幸，监督为三上真司。实际上，三上比小林大了整整7岁，资历也更深，按照常理，威望更高的三上才应该担任制作人。但三上热爱一线开发，讨厌行政工作，即使在声名鹊起之后依然亲自担任监督，为了专心打造《生化危机4》，他把制作人和开发部长的职位都交给了小林，这种自降身段的行为在整个日本游戏界都不多见。《生化危机2》和初代《鬼泣》的监督神谷英树也是一个热爱开发讨厌行政的人，从未担任过制作人，始终奋斗在一线，他至今仍在亲手开发作品，纯粹出于自己对游戏的热爱。反观稻船敬二，自从当上开发部长就远离了一线工作，《鬼武者》雇佣金城武，《失落的星球》聘请李炳宪，都是稻船的决策，但具体的关卡和细节开发则与他无关，那是监督该管的事。神谷英树在网上宣称“现在的稻船只是个商人，算不上游戏开发者”，这句话并非嘲讽，而是事实。

员工逐渐对游戏开发失去兴趣，满脑子想的都是如何当上制作人，挤入行政层，脱离制作一线，这并非CAPCOM的问题，而是整个日本游戏业的问题。在欧美游戏业里，由于工作室独立性较高，管理层更灵活，已过天命之年却依然奋斗在开发一线的高层大有人在，很多监督甚至是公司的CEO或董事会成员。白金和探戈这两个工作室，追求的就是这种充满活力的状态，这也是CAPCOM不可能给予他们的地位——稻船敬二辞职后，辻本家不再允许任何员工进入董事会，态度已经溢于言表。

纵观CAPCOM的历史，藤原得郎、船水纪孝等元老不但是出色的开发者，管理部门也很有一套，在离开公司之前，他们已经把大量经验传授给下属，三上真司、田中刚等第二批员工不负众望，在元老离去后撑起了公司的一片天。然而，由于种种原因，CAPCOM的第三批员工提升速度过快，经验严重匮乏，缺乏独当一面的实力和当机立断的魄力。

三上真司担任过多部游戏的监督，进入NGC时代，宁可不当开发部长，也要活跃在制作一线。同时，美工出身的小林裕幸，从来没有担任过监督，缺乏指挥一线开发的经历，却跳级升职为制作人。虽说监督跟游戏质量关系最大，但作品的大方向还是需要制作人去拍板。而三上真司担任《生化危机重制版》和《生化危机4》的监督时自己包揽了统筹和设计工作，游戏屡次推倒重来都是三上的主意，小林虽然是名誉上的制作人，但实际地位等同于秘书，负责专门给高层写报告，因为三上讨厌这些工作，才把制作人的职位交给他。这样的内部关系也导致小林本人并没有因此而积累到多少指挥经验，缺乏决断力，《鬼泣4》采用双主角和稀泥的路线，也是小林决断力的反映。

与小林裕幸情况类似的人还有音效部出身的小野义德，同样没有担任过一次监督，就被火箭式直升提拔为制作人。他们本身在经历上就有所缺失，手下的监督更不可能从他们身上学到多少东西。CAPCOM目前经验最丰富的监督是伊津野英昭，亲自打造了多部“鬼泣”，疲惫不堪的他希望公司能将他晋升为制作人，退出开发一线，但他至今仍是监督。

CAPCOM这样做的原因也很简单，公司真正具备能力的监督已经不多，将他晋升，开发现场又少了名能打的干将，只会更加吃紧。

过去的CAPCOM以创意闻名，每当新机种出现时，即使老的系列陷入衰退，新的品牌也能带来新收益，公司就这样一次次化险为夷，但这个定律在本代主机已经被打破，《丧尸围城》和《失落的星球》是跟风之作，无法像《街头霸王Ⅱ》《生化危机》《鬼泣》那样缔造新类型、新时代。辻本家联手稻船敬二进行的多次清洗几乎将CAPCOM的干将驱逐殆尽，对公司造成的损失难以计算。三上真司率领的第四开发部人马是最强的生力军，辻本家却将他们如同棋子般抛弃。最讽刺的是，在三上真司、神谷英树等人出走后，CAPCOM多次翻炒他们创造的名作的剩余价值。《大神》的PS2版卖出60万，高层认为销量没有达到目标，此事成为四叶草解散的理由之一。后来CAPCOM又在Wii和PS3上推出移植版，为NDS开发续作，这些游戏的合计销量超过百万。《生化危机4》的NGC版销量不佳，高层将责任推给三上真司，进行了降职降薪的处罚，但之后移植的各机种版本又卖出了500多万。这种作风只能视为对员工才华和权利的漠视。

表面上看，三上真司的出走是稻船敬二的排挤所致，但从根源上讲，CAPCOM高层对待员工的态度才是精英频频出走的真正原因，自以为胜利的稻船最终也没有讨到太多实际的好处。今天选择留在CAPCOM的制作人各有各的想法，有的对公司充满感情，有的则是能力和资历尚浅，经过几年的锤炼很难说不会产生更多的诉求，接下来的人事变动十分值得关注。

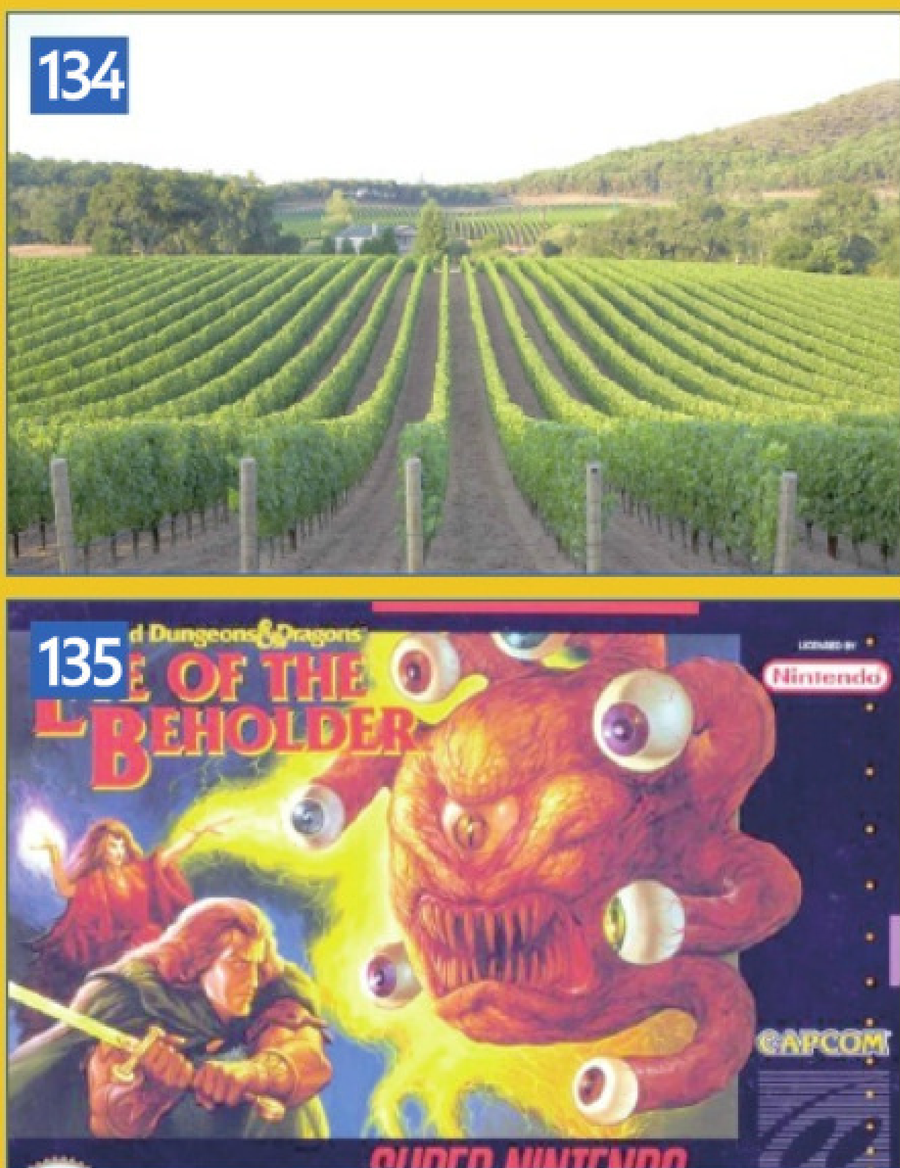
CAPCOM对待知名游戏人的态度归根结底取决于辻本宪三的大政方针。虽然CAPCOM缔造了无数知名游戏品牌，但辻本宪三始终认为游戏只是他众多投资方向的一部分，他可以随时任意挪用原本用于研发的资金，扔到其他业务里。CAPCOM的员工最担心的不是游戏卖不好，而是辻本宪三把资金挥霍到其他领域，一旦失败，造成的打击远胜游戏滞销的损失——10年前的500亿日元亏损至今历历在目。

员工的担心并非没有道理，除了房地产，辻本宪三近年又耗资数十亿美元在美国加州打造了一片葡萄园，试图进军酿酒行业。日本游戏公司的确有转型成功的例子，KONAMI在本土软件市场衰退后投资健身业，在全国拥有上千家健身会所，旗下的机构还培养出一位奥运冠军。不过，目前辻本宪三的这些投资并没有实现大幅盈利。今天的KONAMI即使不开发软件也能过得相当滋润，而CAPCOM现在的主要收入来源依然是游戏业。这样一来，辻本宪三难免给人留下不务正业的形象——CAPCOM的名作数量不比KONAMI少，但辻本宪三的眼光却不及KONAMI的上月景正，上月只用了5年时间就让KONAMI成为日本健身业的巨头，天知道CAPCOM什么时候才能从游戏公司变为地产巨头或酒业巨头。

迷失于东方与西方之间

除了亲自制作游戏，作为发行商，CAPCOM还经常将欧美的游戏代理到日本发售，这一业务的历史相当悠久，西木的RPG名作《魔眼杀机》的SFC版就是由CAPCOM发行的。进入PS2时代，CAPCOM又陆续在日本代理了Take Two的《横行霸道Ⅲ》、Midway的《超能力特工》（Psi-Ops）和SCEA的《战神》。

许多日本玩家和媒体对美国游戏普遍抱有偏见，将“横行霸道”等系列视为只有暴力没有内涵的作品，CAPCOM把游戏代理到日本，某种程度上也是为了消除这种偏见，但是这些作品的日版销量惨淡，无法成为公司业务的增长点。日本游戏市场在21世纪陷入衰退的原因有很多，其中，用户口味逐渐单一化是个重要的问题，ACT和FTG日益没落，似乎只有RPG才是对日本人胃口的类型。出现这种情况，CAPCOM自然成了波及者。CAPCOM只有掌机上的《洛克人EXE》和《怪物猎人》在日本销量非常好，家用机上的众多作品几乎

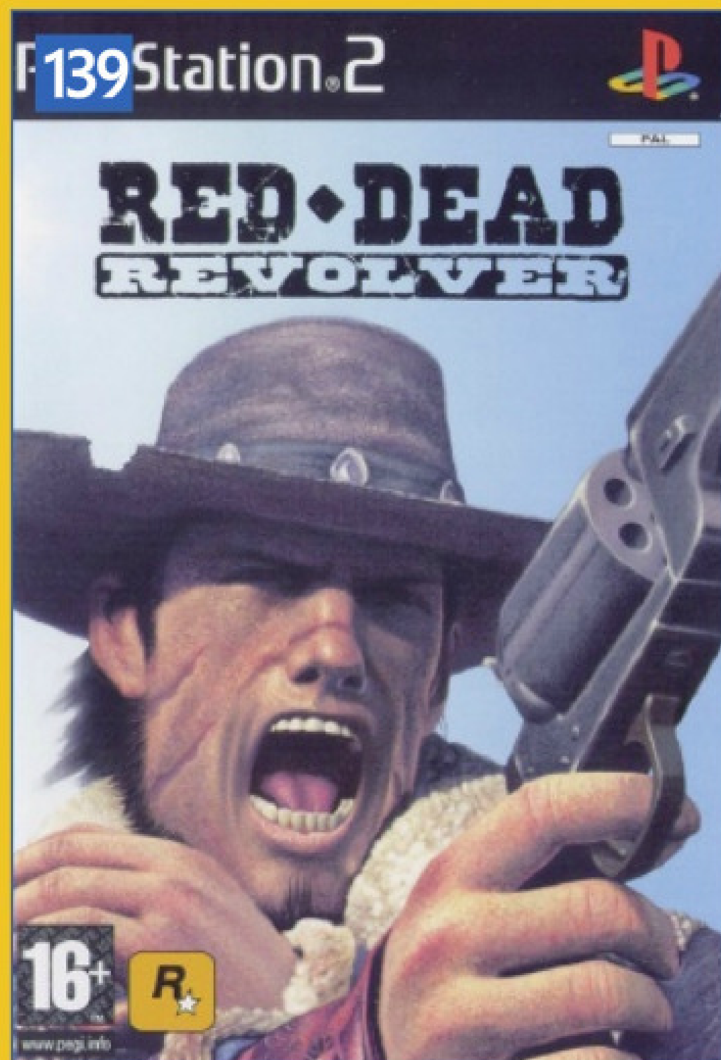






134.辻本宪三在加州的葡萄园，将社长的位子交给长子春弘之后，宪三把大部分时间和精力花在了这里
135.CAPCOM是《魔眼杀机》SFC版在全世界的发行商，这一点比较特殊，后来的《横行霸道Ⅲ》和《战神》只有日版是CAPCOM发行
136-137.《超能力特工》是Midway在2004年推出的游戏，属于第一批使用Havok物理引擎的作品，战斗的自由度很高。为了提升游戏在日本的接受度，CAPCOM让森气楼画了个新的封面，至于SNK的画师森气楼是怎么来到CAPCOM的，后文的番外篇会有解释















138.《荒野大镖客》的街机和FC版标题原名为《Gun.Smoke》，这是美国一个流行西部电视剧的名字，CAPCOM为了避免侵权在中间加了一个点号
139.PS2版《荒野大镖客》的标题直译过来的意思就是《红色死亡左轮》，虽然与《Gun.Smoke》没什么直接联系，但游戏的版权最初是CAPCOM的
140.《荒野大救赎》的标题直译则为《红色死亡救赎》，至此这个系列才成为与“横行霸道”并列的沙盘巨作
141.PS2版《荒野大镖客》的素质只算中等，建模和贴图都相当简陋，如同纸片，不过Rockstar接手后加入的大量西部元素吸引了不少玩家
142.把让·雷诺扔到古代日本，金城武扔到现代法国，这种穿越剧情不但缺乏新意，与角色造型也不搭调
143.不论是人设还是玩法，《源氏》从皮到心都是一个平安时代版的《鬼武者》，虽然制作组对系统进行了一些改进，但依然抹不掉这种痕迹
144.稻船敬二在索尼的支持下为《灵魂献祭》做宣传，几年前抨击《源氏》的言论还历历在目，没想到现在自己走上了冈本的老路

全靠欧美市场支撑，但不能因此就说CAPCOM是一家国际化的游戏公司。实际上，除了稻船敬二，CAPCOM没有多少制作人或监督特意为欧美量身定做过游戏，与其说CAPCOM的游戏符合欧美口味，还不如说日本人的口味太狭隘，反衬出了CAPCOM游戏题材的多元化。《生化危机》致敬的是《活死人之夜》等恐怖片，《恐龙危机》模仿的是《侏罗纪公园》等科幻片，但游戏本身并不是特意做给欧美人玩的。主角被设定为西方人，可演出是日式风格，人设建模走的也是东方的唯美路线。仅仅因为克里斯和里昂被设定为美国人，就把“生化危机”认定为美式游戏，显然是无稽之谈。去掉人物肤色和配音等因素，CAPCOM的游戏并没有多少深层次的美国文化，能在欧美市场吃得开，靠的是游戏素质，像《大神》这部彻头彻尾以日本文化为主题的作品在欧美的销量甚至比本土更高。

正因为CAPCOM游戏中的欧美文化停留于表面，那些涉及历史深度的作品他们不可能比欧美人更擅长，3D时代《荒野大镖客》的风波充分证明了这一点。

街机和FC版《荒野大镖客》是冈本吉起和船水纪孝创作的游戏，主角是一名赏金猎人，与各类被通缉的犯人展开枪战。游戏的武器、场景、敌人颇具西部风味，但你若想从这部游戏中了解到什么历史文化显然不可能，制作组只是借着西部这张皮做一款爽快的STG，游戏中甚至有日本忍者充当Boss。当然，一款FC时代的游戏不必在乎剧情，我们没必要计较这些问题，但倘若推出3D化的续作，就是另一码事了。PS2版《荒野大镖客》由CAPCOM委托美国制作组Angel Studios开发，当时负责监督这个项目的人是安田郎，游戏原定2002年冬天发售，初期开发相当顺利，制作组拿出了一个可以试玩的Demo，但战斗系统缺乏特色，剧本也比较平淡，CAPCOM对此缺乏信心，随后将这个品牌卖给了Rockstar Games，Angel Studios则被改组为Rockstar圣地亚哥分部。

Rockstar接手后，对系统和剧情进行了大幅修改，虽然最终成品的素质只能算中等偏上，但浓郁的历史风情使其获得了好评。圣地亚哥分部再接再厉，与R星英国部门在2010年推出《荒野大救赎》，终于成就一代经典。表面上看，CAPCOM似乎放走了一个千万级销量的品牌，但实际上，如果《荒野大镖客》一直在CAPCOM手下发展，也不可能成为一个足以与“横行霸道”相提并论的巨型游戏，沙盘大作所需的海量剧情和历史考据是几乎所有美国之外的游戏公司所无法驾驭的。

事实已经很明确，CAPCOM缺乏深度驾驭欧美文化的能力。当然，对于一家以ACT和FTG见长的日本公司而言，这也算不上什么缺陷，毕竟这两个类型靠的不是剧情。但更为危





145.《猎天使魔女》画面粗糙，在系统方面也没有实现神谷英树所承诺的革新，只能被看成是一部吃老本的游戏，更别提那些东施效颦的QTE了
146.开发《邪恶深处》的探戈工作室，三上真司的目标是“为恐怖游戏正名”，或许这更是要在CAPCOM面前为自己“正名”

险的是，CAPCOM在这上面表现出了一定的盲目自信。

日本人觉得西方人眼中的日本世界很可笑，但其实日本人眼中的西方世界也好不到哪去。稻船敬二对欧美的盲目崇拜已经达到了近乎病态的程度，他找来让·雷诺参演《鬼武者3》，与金城武协作，于是我们便看到左马介出现在巴黎，雅克穿越到比督山的滑稽剧情。事实证明，往一个纯日式的品牌里硬塞欧美元素，不可能取得好的结果，《鬼武者3》的美版和日版销量都只有前作的一半，欧版持平，总销量相较2代减少了80万。如果聘请让·雷诺出演《生化危机》或《鬼泣》，相信大部分玩家都能接受，但放到“鬼武者”这个以日本战国为题材的系列里完全是胡闹。CAPCOM想要让游戏在欧美大卖，只要保障手感、系统、关卡这些硬指标即可，没必要在乎文化包容性问题，“鬼武者”前两作没有欧美明星参演，在海外卖得依然不错，3代重金请来让·雷诺，导致游戏实际开发经费遭到削减，完全适得其反。

自立门户，未必能再创辉煌

从冈本吉起开始，离开CAPCOM的员工大都处于不欢而散的状态，与老东家有很深的矛盾。不过，不与老东家合作并不代表他们会彻底转行。恰恰相反，这些改头换面的制作人，虽然扛着自立门户的大旗，却依然开发着与CAPCOM类似的游戏。稻船敬二担任开发总指挥时，曾有人问过他，对于冈本吉起的新公司有什么看法，稻船怒斥道：“别跟我提起这家伙，他说自己不喜欢《鬼武者》，结果离开CAPCOM之后就搞了一个类似《鬼武者》的《源氏》。”以今天的眼光来看，稻船的这番发言颇有喜感——他辞职后在索尼的协助下开发了一款类似《怪物猎人》的《灵魂献祭》。这种情况并非偶然，神谷英树在白金工作室制作了类似《鬼泣》的新作《猎天使魔女》。谈及游戏素质，《鬼武者3》与《源氏》、《鬼泣4》与《猎天使魔女》可谓各有优劣，但从概念上讲，前者和后者是同一类型的作品。这些游戏的革新性不强，并没有像冈本吉起或神谷英树宣称的那样为ACT带来突破，整个类型的消费群体没有因此而扩大，只是在同一潭泥浆里反复打滚。购买《源氏》的顾客都是“鬼武者”系列的爱好者，而对《鬼泣》没兴趣的人，也不会去接触《猎天使魔女》。这些作品虽然素质不差，但只要没有质的飞跃，就不可能对CAPCOM造成威胁，最多只能算一个搅局者。

那些前CAPCOM离职员工成立的公司刚刚开张时都带着超越老东家的豪言壮语，几年后便被现实所击倒。冈本吉起的游戏共和国推出的作品都带有硬伤，销量也不尽人意，公司在2011年倒闭。白金工作室则走上了四叶草的老路，创意新颖、细节不足、完成度低下，公司空有一群知名制作人和监督，但缺钱缺技术，基层员工的经验和技术力相当差，画面不尽人意，Bug层出不穷，在主机换代的今天更加令人担忧。几位监督的自我认知也很成问题，神谷英树曾宣称“战神”是当前他最喜欢的ACT系列，《猎天使魔女》以超越《战神3》为目标，于是我们就在《猎天使魔女》中见到了大量QTE元素，让玩家大跌眼镜。世嘉是白金最早找到的发行商，二者最初的关系还算融洽，但几年后因为销量等诸多问题越行越远，缺乏资金的他们先是接了KONAMI的单子，此后又寻求任天堂的资助。与任天堂合作有利有弊，虽然不用担心财务问题，但游戏登陆的平台会因此变少，《猎天使魔女2》就成了Wii U独占游戏，不出意料的话，以后白金和任天堂的关系会更紧密。真正能对CAPCOM形成威胁的公司，或许只有三上真司的探戈工作室，ZeniMax为他们提供了大量资金，三上凭借更优厚的待遇，从白金手中挖走了大量人马，原第四开发部的精英大半都在探戈集结，id Software等集团内的其他子公司也给予了三上技术支援。最重要的是，三上对于欧美游戏的优劣有着清晰的认识，对于自己的长处也非常清楚，他没有像稻船那样盲目崇拜，也没有像神谷那样迷失自我。

新的世代

稻船敬二虽已离去，但他当年主持打造的MT Framework引擎依然是公司的一笔财富。以本代主机的眼光来看，MT Framework算得上相当优秀，至少比主流的虚幻引擎3强得多。然而，2012年的《生化危机6》却遭遇了诸多问题。从

引擎的角度来看，6代的程序当然比5代先进，前作有的技术本作都有，6代还加入了一些之前没有的特效，但很多玩家却认为画面不进反退。因为高清游戏注重细节，但更注重整体感，如何指挥开发组充分利用机能，保障游戏的均衡性，不出现短板，远比单纯突出某一个方面更重要。《生化危机6》的人物建模比前作更细致，光源特效也有所进步，但场景贴图却相当粗糙，导致整体观感偏差。熟练工的严重流失直接导致了游戏的种种问题，制作人员名单充斥着大量刚刚毕业、毫无经验的新手，顾此失彼的情况频频出现。

最重要的是，主机换代马上就要来临了，Crytek的CE3、Epic的虚幻4、KONAMI的Fox、SQUARE ENIX的Luminous，都是为下一代平台打造的引擎。MT Framework很难发挥新主机的实力，CAPCOM正在研发新引擎Panta Rhei，用于小野义德在今年春天PS4发布会上展示的新作《Deep Down》。根据小野的说法，当时公开的视频只是一段概念CG，但制作组有信心在成品中保持同样的水准。笔者相信PS4的机能做得出这样的画面，但CAPCOM能不能做得出则需要观望。当代主机的《生化危机6》已经出现了诸多问题，大阪总部的这群新手连PS3和Xbox 360都不能完全适应，现在又要转型到PS4，实在让人捏了一把汗。

外包开发的曙光

CAPCOM在2012年昏招迭出，外包给Slant Six的《生化危机——浣熊市行动》恶评如潮，媒体平均分只有50分（100分满分），但它依然卖出了220万，只因它叫“生化危机”。虽然从短期利益来看，CAPCOM得逞了，但这200万销量是通过透支玩家对系列的信心和热情才换来的结果，对于长远发展有百害无一益，正统续作《生化危机6》的褒贬不一再次重创了系列的口碑的和影响力。《DmC——鬼泣》作为财年内的最后一款大作，原定于2012年末发售，为了挽回公司每况愈下的声誉，CAPCOM高层决定将游戏延期到2013年春天，保障素质。这是因为英国公司Ninja Theory负责的《DmC——鬼泣》从公布的那一天起便争议不断，但丁最初以满脸血污的小混混形象登场，让所有人大跌眼镜，玩家和媒体对于Ninja Theory的系统和手感也并不放心。制作组顶着巨大压力，坚持出席各大游戏展会，主角的形象和招式经历了不断的修改，成品与3年前初公布时的样子已经有了天壤之别。

看得出CAPCOM对这款游戏的质量较为重视，大阪总部向英国派出了江城元秀和伊津野英昭，对武器和手感等细节设定提出要求，二者的合作在一开始并不愉快，伊津野否定了制作组很多新奇但无用的创意，摩擦不断。然而忠言逆耳，良药苦口，对于Ninja Theory而言，伊津野等老将是严厉的东家，但也是一位值得尊敬的师长，他们与“鬼泣”相伴的日子毕竟比英国人长得多，也更了解这个系列。从之前的《天剑》《奴役》等作品就能看出，Ninja Theory并非平庸之辈，他们的小聪明不少，技术力也不错，但缺乏真正的深度。玉不琢不成器，经历了CAPCOM的一番打磨，《DmC——鬼泣》的素质比起制作组之前的游戏在质量上有着相当的提升，虽然缺点不少，但亮点同样不少。

《DmC——鬼泣》远比4代更加激进，操作迎来了大变革，锁定键被取消，跳空技被归类为冷兵器的重攻击，不需要输入方向也能直接发动，翻滚的设定则类似2代，操作相当简洁，一系列举措降低了门槛，新人不再有误操作的烦恼。但锁定标识的取消让切换目标变得麻烦，是一大败笔。欧美跟日本对于ACT的理解毕竟还是有区别，过多的QTE剧情和膀大无脑的Boss成为游戏的硬伤。

“鬼泣”发展到今天，其战斗风格已经与《生化危机》的联系不大，没必要死抱着类似的操作不放。对于老玩家而








147.其实单论引擎，《生化危机6》当然比5代更好，但尤其在PC上，游戏的画面颇有种回到PS2时代的感觉
148.《Deep Down》的画面以PS4的机能完全可以做到，但是CAPCOM现在准备好驾驭PS4了么？
149.《浣熊市行动》的关卡和系统很烂，画面的整体观感倒是比《生化危机6》要好，毕竟这些外包公司对高清技术的了解比大阪总部的新手好多了
150.《DmC——鬼泣》在2010年初公布的但丁造型，被全世界玩家吐槽无数
151.成品的但丁造型虽然无法满足所有人的口味，但至少比那个丧尸脸好了太多，制作组知错就改的态度值得肯定
152.游戏开篇这顶假发令人莞尔一笑，结局里觉醒的但丁也变成了白发，如果有续集的话，主角估计会直接以白发造型登场

言，转型必然带来阵痛，不过制作组也对大部分不便给出了解决方案，这次的变革虽不算完美，但对于系列今后的发展大有裨益。Ninja Theory的确是带着对“鬼泣”系列的崇敬之情开发出这部作品，游戏虽然重启了设定，但其细节依然充满了对前4代的致敬。虽然本作的深度比4代略逊一筹，但CAPCOM至少派人保障了手感，这才是最重要的部分，游戏的操作感是《战神》等纯美式ACT不能企及的。至于玩家对QTE的指责，套用到《猎天使魔女》中一样成立，连神谷英树都迷失了方向，我们又怎么能苛求Ninja Theory这群英国人有更深刻的认识？《DmC——鬼泣》有不少缺陷，但它至少是一款能够让玩家流畅打穿的游戏，就这一点而言，它比《生化危机6》好得多，如果一款游戏连让玩家心情顺畅一口气通关都做不到，空谈深度又有何用？Ninja Theory的续作若能脚踏实地，就算无法做出突破，只要修正本作的致命缺陷，就足以更上一层楼。

可是，这款游戏为什么要外包呢？原来在《鬼泣4》发售之后，CAPCOM大阪总部原本有一个以尼禄为主角的《鬼泣5》计划，但随着稻船敬二辞职引发的一系列风波，大量员工纷纷跳槽，《鬼泣5》就此搁浅，CAPCOM只得寻找外包公司，最终结果便是这部系统和剧情重启的《DmC——鬼泣》。从感情角度讲，笔者希望今后能见到《鬼泣5》，但就现实而言，我们以后玩到的续作只能是《DmC——鬼泣2》。因为现在四分五裂的CAPCOM完全是在勉强支撑，如果独立开发《鬼泣5》，结果只会比《生化危机6》更糟。《DmC——鬼泣》这种“东西结合”的产物是当前状态下能拿得出的最佳作品，也为多年来口碑低下的外包计划首次树立了一个正面的样板。欧美公司的技术力不错，对于高清项目的整体感掌控较好，不过在ACT的手感和招式方面相较日本企业略逊一筹，CAPCOM极为擅长这些细节，但对于流程的整体感把握却越来越糟，《鬼泣4》和《生化危机6》的剧情模式都难尽人意，玩家只能在血宫和佣兵等挑战模式中找乐子，沦为高手自我挑战的玩物，对普通用户非常不友好，这种走火入魔的游戏在今后的销路只会越来越窄。《DmC——鬼泣》截止3月的累计销量为115万，勉强达到CAPCOM的预期，但游戏的媒体平均分并不比4代差，销量的滑坡实际上是在给4代还债。

实际上，《鬼泣4》的口碑远远没有很多人想象的那样好，高手只需要一个血宫就够了，但普通玩家对于剧情模式还是很看重的。根据CAPCOM官方的统计，在购买了4代的顾客中，打穿默认难度的人不足三分之一，大部分用户在流程过半的阶段就放弃了游戏，这显然与但丁篇敷衍的态度有关。所以说有时决定一款续作销量的最大因素就是上一代积累的口碑，《鬼泣3》初版的销量比《鬼泣2》更差，显然3代在给2代还债。3代积累的口碑让4代销量回升，但4代的评价又影响了下一作的销量。《DmC——鬼泣》的发售时间也太晚，本作与4代时隔5年，各方面的素质却只能算各有优劣，这样的结果让人难以接受。制作组的效率并不算差，开发了两年半便完成了游戏，问题在于CAPCOM立项太晚。本作的销量也跟日式3D清版ACT冷清的大环境有关，2008年有《鬼泣4》和《忍者龙剑传Ⅱ》，2009年有《猎天使魔女》，在此之后的几年就没出现过值得一玩的游戏，开发商和消费者都处于饥荒状态，买不到新作的玩家就只能将兴趣投向其他类型。这一切不能全归结到CAPCOM头上，但显然与CAPCOM有关。如果没有辞职风波，我们本来能玩到综合素质更高的

153.《DmC——鬼泣》画面的负荷量接近虚幻引擎3的极限，主机版只有30帧，好在PC版在中低端显卡上也能随便跑出60帧的流畅度
154.新作里但丁的镰刀借鉴自《战国BASARA》，在敌群中挥舞起来相当爽快，新的操作模式也是为了灵活应对更多的敌人
155.《DmC——鬼泣》中斧头的武器模组则类似“鬼武者”系列的土荒锤和地轰斧，制作人江城元秀原本就是《鬼武者2》的监督
156.又肥又蠢的Boss是《DmC——鬼泣》的最大败笔，这也是典型的欧美式ACT思路
157.《记忆猎手》的世界观和设计概念都不错，人物讨巧，美术出色，场景也十分罗曼蒂克，当然重要的是制作组能把创意实现到几成
158.CAPCOM自己对《失落的星球3》也不太放心，游戏已经多次延期，甚至一度传出取消的小道消息

















159.《龙与地下城》的画面没有经过重制，但对网络联机的优化值得玩家去买一份

160.《唐老鸭俱乐部》则是完全重制版，画面、音乐、关卡结构都经过翻新

161.FC版《唐老鸭俱乐部》以隐藏要素丰富、探索乐趣充足而闻名，相信复刻版也会保留这些优点

162.PAX East游戏展的尴尬一幕，《唐老鸭俱乐部》和《龙与地下城》的试玩机相当受欢迎，《失落的星球3》则无人问津





《鬼泣5》，现在却只剩下一个重启后的新系列，我们应该感到庆幸还是惋惜呢？

穷则思变

在产业层面，本代主机游戏总销量比上一代高出60%，出现了一批千万和两千万级的品牌，但CAPCOM并未抓住机遇扩大份额，公司至今销量最高的游戏依然是630万的SFC版《街头霸王Ⅱ》，《生化危机6》虽然在去年卖了400万，但这个数字扔到全世界根本算不上什么，连年度游戏畅销榜的前20都排不进去。CAPCOM最初预测《生化危机6》能够卖出700万，明眼人都看得出这个期盼不太现实，但公司在2012财年能打的牌太少，除非《生化危机6》奇迹般地热卖，否则这一财年的利润腰斩就会成为事实，CAPCOM在此时已经成了一个输不起的赌徒。行百里者半九十，《生化危机6》截至3月的销量只有490万，公司也只能阴着脸发布财报。2012财年的游戏销量比上一年减少了480万，预计2013财年的销量又会继续减少170万。

CAPCOM将提高游戏质量作为新财年的重心，他们意识到《生化危机6》凸显出大阪总部的很多问题，公司对总部进行了新一轮重组，希望借此提高开发能力，同时重新评估所有内部和外包项目，取消了多款尚未公布、质量较差的新作，造成72亿日元的财产减益。CAPCOM终于承认，过度外包是公司的错误，但这句话指的应该是《生化危机——浣熊市行动》而非《DmC——鬼泣》，后者的品质在财报中甚至得到了点名表扬，因为它是公司在2012财年媒体平均分最高的游戏。以CAPCOM目前的现状，想要完全抛弃外包是不可能的，况且《DmC——鬼泣》已经树立了一个相对正面的例子，只要确保品质，合作开发也能做出不错的游戏，但多年的无数失败外包作已经对CAPCOM的声誉产生影响，公司在今后会更加慎重，《记忆猎手》（Remember Me）和《失落的星球3》的发售日都遭遇了延期，这两部作品的素质高低将直接影响CAPCOM今年的收益。

增加对数字下载的投入也是CAPCOM改革的重心。一款售价59美元的实体游戏，大部分利润被物流和零售店瓜分，最后留给发行商的收入只有10美元左右。而下载内容不存在物流问题，发行成本很低，一款售价15美元的下载游戏或DLC，也能给制作组带来10美元的收益。增加对DLC的依赖性是很多玩家不愿意看到的情况，毕竟CAPCOM在这方面有不少恶劣前科，《生化危机5》《Marvel vs. CAPCOM》《街头霸王对铁拳》都闹出过风波，很多DLC的内容从一开始就被压制进光盘里，只是被官方用技术手段屏蔽掉罢了，招来玩家的不满。另一方面，CAPCOM的改革也能给玩家带来一些实际的好处，Steam是极为成功的数字发行平台，公司从今年开始明显提升了对Steam的支持力度，这也是PC玩家十分希望看到的。

除了DLC，公司还会增加对下载游戏的投入力度，玩家有希望见到更多名作重获新生。《龙与地下城》这部2D清版ACT的经典将于今年夏天复活，游戏没有重新制作画面，但加入了GGPO联机系统，让玩家可以在网络上与多名老友流畅组团战斗。预定同期发售的《唐老鸭俱乐部》则是FC经典的完全重制版，画面和音效更加出色，关卡也引入了大量新设计。CAPCOM时隔多年终于和迪士尼重新建立了合作关系，《唐老鸭俱乐部》只是一块问路石，如果销量满意，《松鼠大作战》《狡猾飞天德》等经典迪士尼改编游戏都会推出复刻版，很多玩家期盼了20年的夙愿终于有了得偿的希望。《出击飞龙》的新作随GRIN的倒闭而取消，但近期各大下载平台官方网站无意间泄漏了与该品牌有关的素材，这款在当年为CAPCOM奠定ACT王者地位的杰作大有复活的可能。此外，公司发言人还透露，今年会推出新的“洛克人”作品。

2009版《生化尖兵》失败后，CAPCOM暂时中断了复

刻尘封经典的计划，之后推出的下载游戏大都为简单的移植作，缺乏新意。从今年开始，CAPCOM将重新启动复活昔日旧作的计划。玩家对这一策略大都持肯定态度，毕竟被时间埋没但素质超群的品牌实在太多了，若能复兴这些作品自然功德无量。但另一方面，新系列的不争气也让CAPCOM头疼不已。在今年春天美国波士顿PAX East游戏展上就出现了颇值得玩味的一幕：《唐老鸭俱乐部》复刻版的试玩机人气爆棚，玩家排起了长龙，完全新作《失落的星球3》却被冷落到一边，无人问津。就算复刻游戏的口碑再好，其销量也不足以支撑全部业绩，公司依然需要传统的零售大作，如何提升这些游戏的素质，恢复玩家的信任感，才是今后的重中之重。庆祝完公司成立30周年的纪念日，回首历史，CAPCOM昔日的名将早已尽数离去，经验丰富的基层员工也所剩无几，辻本家为漠视人才付出了惨痛的代价。但CAPCOM至今在ACT、FTG等领域依然拥有强大的竞争力，如何在内部开发和外包合作间寻求一个平衡点，能否充分发挥自身的优势，将成为决定公司今后命运的关键性因素。

我们愿意相信，CAPCOM的30周年纪念日，是旧时代的结束，也是新时代的开始，这家公司今后的走向，仍将对日本乃至全世界的游戏行业产生巨大影响。

番外篇1：CAPCOM离职要员一览

西山隆志

1985年入社，1987年退社。西山的职业生涯是CAPCOM与SNK十几年竞争的一个缩影，他在Irem靠《成龙踢馆》成名，为CAPCOM打造了初代《街头霸王》，后来又跳槽到SNK，“饿狼传说”“格斗之王”“侍魂”等系列均有他的参与。同为大阪企业，辻本宪三与高堂良彦的不合是众所周知的事，但两个公司的员工普遍私交还不错。SNK在90年代末期陷入危机，西山隆志向冈本吉起提议制作两大阵营互相客串的乱斗游戏《CAPCOM vs. SNK》，后者欣然同意，此事也促成了高堂良彦和辻本宪三的和解。《CAPCOM vs. SNK》取得了满意的销量，但按照合同，CAPCOM获得了大部分收入，剩下的那点钱无法挽救SNK濒临破产的命运。西山隆志于2000年辞职，在大阪成立了自己的公司Dimps，以代工为生，制作了“龙珠Z 武道会”“索尼克Advance”等系列，可谓左右逢源。小野义德开发《街头霸王Ⅳ》时，CAPCOM内部有FTG开发经验的人已经寥寥无几，他索性找到Dimps，让西山这位元老协助开发。可以说，没有西山隆志，就没有“街头霸王”这个系列，没有SNK在90年代的一系列精彩作品，更没有FTG在近年的复兴。

西谷亮

1985年入社，1995年退社。西谷亮是CAPCOM在CPS1时代屡创辉煌的最大功臣，基板的开山之作《失落的世界》让他崭露头角，《快打旋风》等一系列清版过关游戏则显露出他在ACT方面的才华。如果说西山草创了《街头霸王》，那么西谷则是通过《街头霸王Ⅱ》将这一系列真正发扬光大的人。取消、连续技等今天FTG玩家耳熟能详的技巧在一开始都是《街头霸王Ⅱ》的程序Bug，而非故意为之，但西谷亮认为这些技巧可以让对战更加丰富有趣，就坚持保留了下来，最终形成了FTG的标准。

西谷亮在1995年成立了新公司ARIKA，获得多方支持，投资者甚至包括SQUARE的创始人宫本雅史。当时《VR战士》和《铁拳》锋芒毕露，CAPCOM希望推出3D版的《街头霸王》，但船水纪孝的团队在忙着搞《街头霸王ZERO》，无空抽身，高层就把这一工作外包给了ARIKA。“街头霸王EX”是一个妥协化的系列，虽然使用3D画面，但玩法依然是2D的。它的严谨性没法跟正统系列相提并论，但大量的新角色和爽快的连续技也吸引了不少玩家。在《街头霸王》诞生15周年之际，西谷亮又与船水纪孝一起制作了《至尊街头霸王Ⅱ周年版》。今天的ARIKA依然在制作FTG，最新作品是为NAMCO BANDAI代工的3DS版《铁拳》。

山田一法

1993年入社，1996年退社。山田一法最初就职于稻船敬二指挥的《洛克人X》小组，负责制作音效，SFC的三部曲完结后，他与小组内的多名成员在千叶县一起建立了Inti Creates，这是一家最初只有300万日元资金的小公司。虽然离开了CAPCOM，但员工们对“洛克人”系列依然保有深厚的感情，稻船敬二向他们伸出了橄榄枝，将《洛克人ZERO》《洛克人ZX》《洛克人9》《洛克人10》等作品全部外包给了他们。Inti Creates最擅长制作2D游戏，态度严谨端正，虽然作品以掌机作品居多，但并没有因此降低对自己的严格要求，他们的游戏素质足以与2D巅峰时代的作品相媲美。公司的另一个特点是音效阵容强大，山田一法等人在CAPCOM时期就是出色的乐师，除了为游戏制作BGM之外，Inti Creates还经常推出各类混音专辑，热血沸腾的旋律大受欢迎。

藤原得郎

1983年入社，1996年退社。藤原得郎堪称CAPCOM的宗师级人物，FC早期的大部分家用机名作均出自他手，多名开发部长也由他亲自培养，稻船敬二、三并达也、三上真司等人都对他极为尊敬，将他视为恩师。藤原得郎在ACT上的惊人造诣为CAPCOM树立了独特的文化。1996年，他创立Whoopee Camp公司，制作了风格幽默的平台ACT《我是东巴》，玩家和媒体的评价不错，但因为发行推广不利，销量很低。1998年，他又与索尼合资成立Deep Space，推出《灭绝者》《欲灵》等恐怖游戏，虽然创意独特，但宣传依然不利，销量惨淡，公司也随之解散。2005年，他与CAPCOM恢复合作，亲自监督《极魔界村》，复活了这个历史悠久的系列，后来的《生化尖兵——重装上阵》也邀请他作为顾问。他的最新作品是白金工作室于2009年推出的《疯狂世界》，藤原参与了部分系统设计。

土林诚

1995年入社，2001年退社。土林诚最初在稻船敬二手下为“洛克人”系列担当美工，后来被三上真司看中，参与了“生化危机”系列的怪物设定。初代《鬼泣》的人设由他全权负责，完成这部作品后，他离开CAPCOM成为了一名自由画师，但依然与老东家保持着合作关系。土林诚在游戏界的名气并不算太大，但相信ACT玩家对他的作品都不会感到陌生。除了《鬼泣》外，SEGA的名作《Shinobi忍》《Kunochi忍》以及CAPCOM的“战国BASARA”系列都由他负责制作人设和宣传海报。但丁、秀真、伊达政宗等飘逸洒脱的名角均出自他的笔下。其画风凌而不乱，形散神聚，斗气四溢，粗犷中不失细腻，十分适合各类写意风格的动作游戏。

冈本吉起

1983年入社，2003年退社。从CAPCOM成立起，至稻船敬二上位之前，20年来，冈本吉起一直是公司地位最高的员工。从CPS1时代开始，冈本便从开发一线退下，专心当制作人和监制。由于冈本谈吐风趣，幽默感十足，他经常在各种活动抛头露面，与玩家交流。2003年，冈本吉起与辻本家的关系不断恶化，他在名古屋成立了新公司游戏共和国，并挖走了CAPCOM第五开发部的大量人马，包括部长酱野贵至，间接导致CAPCOM关闭了这一部门。游戏共和国的首部作品《源氏》堪称平安时代版《鬼武者》，系统颇为类似，画面也相当华丽，但流程过短，销量因此受到影响。为了宣传作品，冈本吉起还亲自来到首发现场参与签名销售活动，他原本希望能看到2万名顾客，结果到场的玩家只有15人。Xbox 360日版首发的休闲游戏《全民派对》请来《樱桃小丸子》的作者担任角色设定，但首周销量却只有614套，从此冈本吉起又多了个绰号“614本吉起”。一年后的PS3首发游戏《源氏——神威奏乱》对系统和视角进行大幅更改，遭到恶评，游戏的画面在高清主机上也只能算及格水准。归根结底，冈本离开制作一线太久，在游戏共和国，他担任的职位也是监制，不参与实际开发，公司又缺乏能力出色的监督，导致作品屡屡出现失误。

公司的情况不断恶化，冈本吉起的个人生活也不尽人意，他曾抱怨，人一倒霉喝凉水都塞牙，家里的5辆车都在员工借去开时不小心撞烂了，自己在离婚后过着苦闷的单身生活，没钱没女人，到了周末只能窝在公司跟同事一起喝酒看碟打游戏，他甚至对记者半开玩笑地说：“你们不如把我的照片当作封面，再配上这个标题——我又不是同性恋，凭什么没女人爱我？”实际上，游戏共和国的发展不顺，绝非运气因素，作品的销量和评价始终不尽人意，冈本没有停下脚步反思问题，反而不断扩张，巅峰期的规模高达300人之多，但除了人数，跟其他CAPCOM离职员工成立的公司相比，游戏共和国没有任何优势，甚至从未取得过商业成功。公司在连续亏损的情况下靠贷款硬撑，借新债还旧债。2011年，资金链彻底断裂，游戏共和国随之倒闭，冈本因此欠了一屁股债，消失了很长一段时间，坊间传言无数。一年后，他终于现身，承认自己没有钱和能力继续制作高清大作，希望在手机游戏领域寻找到新机遇。

安田郎

1985年入社，2003年退社。安田郎最初的工作是动画







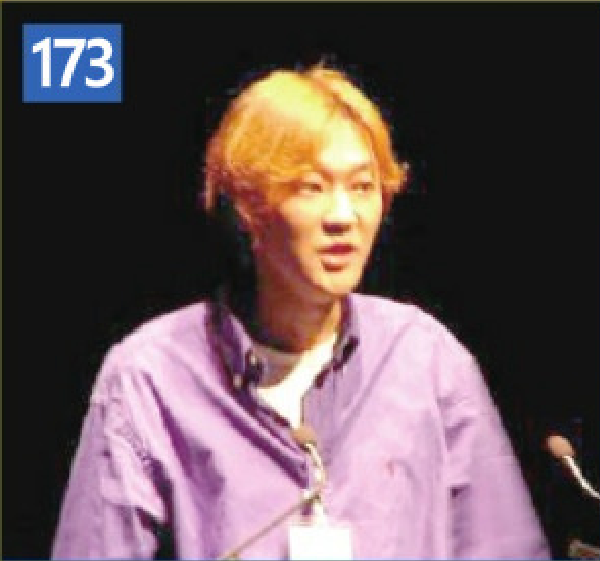





163.“龙珠Z武道会”系列在游戏界掀起了一阵新的“龙珠”热潮
164.“索尼克Advance”系列是2D形态的全新“索尼克”作品，画面、音效、手感都相当不错，累计销量超过700万
165.在那个3D热潮席卷的时代，《街头霸王EX》曾被视为系列今后的发展方向，但它的风头最终还是被其他2D作品盖过
166.《洛克人ZERO》的专辑重新录制了音乐，还附有广播剧、设定集、开发人员访谈等大量赠品内容，极具收藏价值
167.西山隆志对FTG的贡献不亚于西谷亮和船水纪孝，更远胜小野义德，但他作风低调，不为人知
168.《我是东巴》风格爆笑、画面细腻、关卡有趣，却因为宣传不力，未能取得满意的销量，出了2代后便无疾而终
169.《疯狂世界》的画面只有黑、白、红3种颜色，虽然风格独特，但有多少玩家能受得了这种图像，就不得而知了












170.土林诚用豪放的笔锋设计出一位又一位让玩家过目不忘的动作明星，他参与制作的ACT均为上品
171.安田朗的画风极为多变，现在他的风格与20年前《街头霸王Ⅱ》时期的画作已经有了很大的不同
172.冈本吉起近照，昔日幽默风趣的他如今笑容不再
173.船水纪孝的Crafts & Meister是一家只有50人的公司，今后很难开发高清大作，或许掌机就是他的归宿
174.田中刚在GREE发展顺利，目前没有回归传统游戏界的打算
175.稻叶敦志入社的时间较晚，但作为Irem出身的老江湖，他进入CAPCOM后便被委派了重要工作，今天在白金的地位也很高
176.稻船敬二在《超次元游戏——海王星MK2》中作为召唤兽登场，为了宣传公司他能做的都做了
177.作为白金工作室的首席监督，神谷英树的表现直接影响着公司新作的素质，与三上类似，他至今活跃在开发一线
178.CAPCOM与SNK展开合作时，西村缉作为公司的代表画师参与了大量项目

师，负责为《北斗神拳》的TV版绘制分格，清理原画多余的线条，因工资太低，没干几个月他就辞职了，来到CAPCOM为游戏绘制封面。因才华出众，冈本吉起将他调入自己的第三开发室，后来又让他担任设计组组长。《快打旋风》《街头霸王Ⅱ》《名将》《恶魔战士》等游戏的角色均出自安田之手，除了绘画，他还作为策划参与了很多游戏，《街头霸王Ⅱ》里春丽的招式就是由他设计的。著名动画导演富野由悠季相当赏识他的才华，在1998年让他担当了《倒A高达》的角色设定，后来的《王者盖纳》则由他负责机械设定，此后他的画风越发多变灵活。2001年，CAPCOM派他出差到美国圣地亚哥，监督Angel Studios代工的PS2版《荒野大镖客》。游戏在2002年转交给Rockstar，他本人也回到了日本。冈本吉起辞职几个月后，他离开CAPCOM成为自由画家，将住所从大阪搬到了东京。安田退社是为了有机会接触到更多项目，他并没有断绝跟CAPCOM的关系，依然为老东家的很多周边产品负责插画工作。

船水纪孝

1985年入社，2004年退社。船水纪孝是西谷亮的好友，二人一起加入CAPCOM，为冈本吉起的第三开发室效力。船水最初为街机版《荒野大镖客》设计角色，此后设计了大量街机游戏，他从《超级街霸Ⅱ》开始成为系列的掌门人，西谷亮离去后的“街头霸王ZERO”系列也由他指挥。在90年代中期CAPCOM的重组中，冈本吉起成为开发总指挥，船水纪孝则担任副指挥兼第一开发部部长。由于街机产业逐渐衰退，船水提议在家用机游戏中引入联网对战功能，并批准了《生化危机——爆发》《怪物猎人》等大量联机游戏。在改革初见成效之际，他与稻船敬二和辻本家的关系恶化，并宣称“任意将游戏开发资金挪用到其他领域，只会导致恶性循环，这种制度已经很难开发出好游戏了”。2004年，他率领

第一开发部的大批人马离开，成立新公司Crafts & Meister，首部作品是与西谷亮的ARIKA合作开发的《超龙珠Z》，后来又陆续为NAMCO BANDAI代工了多款动漫改编游戏。

三上真司

1989年入社，2005年退社。最初在藤原得郎的指挥下制作《阿拉丁》等迪士尼改编游戏，《生化危机》的热卖让他成为第四开发部部长，但多年后《生化危机重制版》的销量未能达标，三上与辻本家的关系从此恶化。他不再担任部长，全力开发《生化危机4》，PS2版发售后，三上就递交了辞呈，只是因为合同在身才继续留在四叶草开发游戏。四叶草关闭后，三上虽然以监督的身份为白金工作室开发了TPS新作《征服》，但他并非白金的员工。他抽空研究了欧美不少高清大作，并将评论发表到网络上，《征服》就是他嫌《战争机器》节奏偏慢才制作的游戏。离开CAPCOM后，三上真司发布了一系列声明，对攻击索尼的言论表示道歉，并反思制作思路，表示不会再像以前那样任性，开发出只有自己喜欢的游戏，今后会更多考虑玩家的口味。2010年，他成立了探戈工作室，新作《邪恶深处》预定于2014年发售，这将是三上最后一次担任监督，此后他会以制作人的身份管理团队，将重心转移到培养新人方面。

田中刚

1991年入社，2006年退社。第一开发部的老将，在船水纪孝的指挥下制作过大量街机游戏，从《鬼泣2》开始担当家用机原创游戏的制作人。虽然《鬼泣2》遭到恶评，但3代却挽回口碑，《生化危机——爆发》和《怪物猎人》的成功也让玩家对他刮目相看。2006年春天，制作完《怪物猎人2 Dos》和《鬼泣3特别版》之后，田中刚离开了CAPCOM。此后他在世嘉工作了一段时间，参与了多部“索尼克”游戏，最终来到日本社交网站GREE担任执行董事。田中刚现在享受的待遇相当优厚，但作为GREE的员工，他今后的经营方向是社交游戏，不会再参与传统大作的开发。

三井达也

1987年入社，2006年退社。最初是以策划的身份加入CAPCOM，在藤原得郎的指挥下开发了《大魔界村》《洛克人6》等游戏，逐渐积累了经验。90年代公司重组时他成为第三开发部部长，以接替其他部门开发续作和外传为主要工作，“洛克人X”系列从5代开始的作品、NGC的《生化危机0》和PS2的《钟楼3》都是该部门的代表作。CAPCOM也经常将昔日旧作移植到掌机，如GBA的《超级街头霸王ⅡX》和PSP的《恶魔战士》，这种炒冷饭的工作通常由第三开发部负责，《猩红之泪》这种与其他公司联合开发的工作一般也交给他们。第三的原创品牌不多，很少被玩家所知，但其实力和规模都有一定保障。不同于三上真司，三井达也为人低调，作风踏实而稳健，虽然拿不出什么惊世杰作，但这种老黄牛式的个性让他在作品销量滑坡的情况下也没有遭到内斗的打击。三井与辻本家并无私人恩怨，但他也不甘心当一辈子老黄牛，有稻船在，三井在公司升职无望，在四叶草关闭的时候，他也离开了CAPCOM，创立自己的企业ODDS，最终与稻叶敦志的SEEDS合并，成为白金制作室，三井担任社长。白金近年的表现只能算合格，虽然作品不缺乏创意，但技术和资金的匮乏却让他们捉襟见肘，与发行商世嘉的关系也并不和睦，好在任天堂对他们不薄。白金目前开发的作品均为Wii U项目，如果你在今后想玩到他们的新作，也许要买一台任天堂的主机才成。

稻叶敦志

1998年入社，2006年退社。稻叶敦志在1992年以程序员的身份加入Irem，开发了《R-Type Leo》。部分Irem员工不满公司越来越保守的作风，成立了新公司Nazca，稻叶在这里制作了《合金弹头》，游戏大获成功，SNK将Nazca收购。稻叶在SNK待了两年，对于街机游戏逐渐厌倦，喜欢《生化危机》的他加入了CAPCOM，正好赶上了《维罗尼卡》的开发，之后的《鬼泣》也有他的参与。此后的稻叶敦志升职为制作人，指挥《逆转裁判》《红侠乔伊》《大神》等创意作品的开发。由于三上真司口无遮拦，四叶草成立时，CAPCOM将性格稳重的稻叶敦志任命为社长。2006年四叶草倒闭后，稻叶成立了新公司SEEDS，最终与ODDS合并为白金。稻叶是白金的董事，也是开发现场的总指挥，而三井的重心则是公司的财务运营与宣传。

神谷英树

1994年入社，2006年退社。因为在初代《生化危机》中表现优秀，初来乍到的神谷英树被三上真司提拔为《生化危机2》的监督，最终的结果不负众望。此后他原本想再开发一部“生化危机”的续作，却在阴差阳错之下把游戏做成了《鬼泣》。后来他制作了《红侠乔伊》《大神》等创意作品，但销量始终不如人意。四叶草最终倒闭，他与同事一起来到白金，开发了与《鬼泣》类似的ACT《猎天使魔女》。神谷英树毫不掩盖自己对任天堂的热爱，《大神》的画笔系统灵感源于NDS的下屏幕，而游戏的推进方式又与《塞尔达传说》颇为类似，他还表示自己最希望制作的游戏是《星际火狐》。作为公司最重要的监督，神谷英树间接促成了白金与任天堂的合作，但《猎天使魔女2》并非由他监督，神谷目前的开发重心是漫画风味浓重的ACT《101英雄》。

西村绢

1991年入社，2008年退社。西村绢最初只是一位漫画爱好者，她无意中在街机杂志《GAMEST》上看到了安田郎绘制的海报和插画，对游戏界产生兴趣。加入CAPCOM后，她为街机游戏设计角色、绘制海报。西村绢早年的画风带有明显模仿安田郎的影子，但安田的画风逐渐多变化，纯粹的模仿并没有什么出路，西村经历了一段时间后，最终形成了属于自己的风格。在街机大热的时代，西村绘制的那些充满力量感的角色给玩家留下了深刻的印象，但作为女画师，她对于那些细腻的女性角色同样拿手，可谓刚柔并济。西村的基本功相当扎实，人体结构严谨，即使是那种海量角色集合在一起的大杂烩图片，也能将人物和布局处理得很好。安田郎相当欣赏这位后辈，委托富野由悠季将《王者盖纳》的角色设定交给了她。此后西村开始在动画、时装、小说插画等

CAPCOM社外的业务展开合作。2008年，她离开CAPCOM，与安田郎一样成为了自由画师。

稻船敬二

1987年入社，2010年退社。离开CAPCOM后，稻船原本希望像三上那样获得海外投资，独立开发大作，但他成立的新公司Comcept规模太小，资金只有1000万日元，合作伙伴多为日本公司，制作的游戏大都是宅男向作品，与理想中的路线相去甚远。为了提高公司的知名度，稻船敬二频频亮相于各大展会，甚至将本人的照片塞进游戏，比如在以戏说主机大战为卖点的萌系RPG《超次元游戏——海王星MK2》中，稻船以武器和召唤兽的身份登场，让人大跌眼镜。对于一直批判掌机游戏、宅男向游戏的稻船而言，现在的状态显然不符合他的期望。稻船敬二的最新作品是PSV的《灵魂献祭》，虽然评价尚可，但与老东家的“怪物猎人”系列依然有明显的差距，前途未卜。Comcept今年另一部重要作品是《忍者龙剑传Z》，与代工《失落的星球3》的Spark和Tecmo Koei共同开发，游戏的成败将直接决定公司今后的命运。

番外篇2：CAPCOM现任要员一览

竹内润

1991年入社，早期负责将《超级街头霸王Ⅱ》移植到家用机，后来被三上真司看中，成为初代《生化危机》和《生化危机2》团队中的一个组长。此后摆在他面前的是《恐龙危机》和《鬼武者》两个项目，竹内润选择了后者，晋升为初代《鬼武者》的监督，后来又被稻船敬二提拔为《失落的星球》的制作人。多年后的《生化危机5》虽然缺乏创新精神，但整体素质还算扎实，稻船离去后，竹内成为了大阪家用机开发部的总指挥，他今后的工作与稻船类似，主要负责行政和宣传，不会再亲涉开发一线。

江城元秀

1991年入社，参与的第一部作品是《街头霸王Ⅱ》，后来在《鬼武者》中担任策划，并成为《鬼武者2》和《罗马之影》的监督，随后被升职为制作人，指挥了《大神传》《逆转检事》等作品的开发，今年的《DmC——鬼泣》也由他把关。江城元秀的实际开发经验丰富，但对整体感的把握较差。江城监督的作品优点和缺点同样突出，《鬼武者2》的招式、剧情都相当出色，但品物交换系统却成为不可忽视的败笔。《罗马之影》操作角斗士的豪快厮杀让人大呼过瘾，潜入部分却相当无聊。

小野义德

1994年入社，小野自幼学习编程，但最终并没有当上程序员，反而是大学时为参与学校活动显露的音乐才能在今后帮了他大忙。他以作曲的身份入社，因对硬件音源的充分理解得到赏识，制作了《街头霸王ZERO》和《街头霸王Ⅲ》的音效。2003年担任《混沌军势》的制作人，但游戏评价一般，后来的《Capcom Fighting Jam》《罗马之影》和《新鬼武者》也褒贬不一。今天的玩家记住小野义德的名字，大都是因为《街头霸王Ⅳ》，在小野的坚持下，CAPCOM得以复兴FTG。小野目前在CAPCOM担任家用机研发部副部长，并管理东京分部。作为街机部出身的员工，小野义德的言谈举止带有模仿冈本吉起的痕迹，很多对外宣传工作也由他主持。

伊津野英昭

1994年入社，凭借《街头霸王ZERO》崭露头角，得到船水纪孝的赏识，后来主持开发了3D画面2D玩法的《私立公平学院》，后来又在《能量宝石2》《CAPCOM vs. SNK 2》等乱斗游戏中担任监督。CAPCOM高层夺走了神谷英树开发《鬼泣2》的权力，将其交给第一开发部，缺乏ACT制作经验的伊津野英昭硬着头皮接下了这个项目，结果惨败。但在《鬼泣3》中，他一雪前耻，挽回了系列的口碑。上司田中刚离去后，伊津野继续留在CAPCOM，监督了《鬼泣4》。为了保障《DmC——鬼泣》的质量，他多次飞往英国Ninja Theory公司，检查各项细节，保障招式的动作和手感。与伊津野同期入社的员工大都已经晋升为制作人，只有他至今仍是监督。对此，伊津野颇有微词，但CAPCOM高层也有自己的考虑。伊津野的一线开发经验是当前所有要员中最丰富的，让他担任监督，在一定程度上可以保障游戏的质量，对于玩家而言，这也是好事。

小林裕幸

1995年入社，在前两代“生化”中担任程序员，还负责了《恐龙危机》的策划，最终在《恐龙危机2》中晋升为制作人。虽然曾被视为三上的接班人，但小林的实际开发经验远不及三上，由于火箭式的直升，小林甚至没有担任过一次监督，缺乏挑大梁的能力。但他为人圆滑，不像第四开发部的其他成员那样棱角分明，三上因发表大量口无遮拦的言论遭受处罚，小林成为了开发部长，2004年公司重组时，他并没有与其他人一起来到四叶草共同进退，反而成为了稻船的手下，四叶草的关闭并没有对他造成影响。《鬼泣4》由他担任制作人，伊津野英昭担任监督，为CAPCOM的传统续作在高清时代打出了第一炮。但此后由他监制的《生化危机6》不论是销量还是口碑都没有达到公司的预期，这个系列未来的发展从此转交给川田将央指挥。

小林裕幸个人最喜欢的品牌并非《生化危机》或《鬼泣》，而是由他白手起家的《战国BASARA》，这个系列在“无双”风行日本的时代为CAPCOM收复了不少失地，周边运营也相当成功，不但推出了大量玩具、服装，甚至还成立了好几家主题餐厅。CAPCOM高层也意识到小林在周边产品方面的商业头脑，让他负责《鬼泣》《生化危机》《战国BASARA》等游戏改编动画。小林裕幸当前的工作重心是《战国BASARA 4》，预定于2014年发售。

川田将央

1995年入社，以美工身份加入，负责“生化危机”“恐龙危机”系列游戏的背景制作。与小林裕幸类似，川田将央个性圆滑，三上真司等人爆发矛盾时，川田将央站在了稻船一边，成为《生化危机4》PS2版的制作人，新增的艾达剧情模式也是在他的指挥下开发的。后来担当《生化危机5》的助理制作人，地位仅次于竹内润，《生化危机——启示录》也由他指挥。由于《生化危机6》的表现不佳，CAPCOM将该系列未来的发展交给了川田将央，并把《启示录》移植到3DS之外的平台，借此试探玩家态度，如果反响较好，今后的“生化危机”系列很可能按照《启示录》的方向发展。

巧舟

1995年入社，参与了《生化危机2》，为《恐龙危机》担任主策划，在《恐龙危机2》中成为监督，将恐怖游戏转型为动作游戏，对后来的《鬼武者》《鬼泣》《生化危机4》均有影响。作为推理小说爱好者，巧舟最知名的系列是由他亲自撰写剧本的《逆转裁判》，但后来的“逆转检事”系列并没有他的参与。在四叶草风波中，巧舟同样选择了明哲保身，取得CAPCOM高层的信任，此后他继续开发了《幽灵诡计》和《雷顿教授对逆转裁判》等有趣的作品。

辻本良三

1996年入社，辻本家的三子。辻本宪三目前任公司的会长兼CEO，他的长子辻本春弘任社长兼COO，年轻的三子良三以策划身份进入第一开发部，后来赶上了联机游戏的发展机遇，在田中刚的指挥下参与了《生化危机——爆发》《怪物猎人》等作。田中刚离职后，在《怪物猎人携带版2》中首次成为制作人，掌管整个系列的发展。辻本良三具有一定的能力，但他的地位提升之快也与父亲的有意提拔有关。良三接手“怪物猎人”系列后，降低了游戏难度，以此促进销量，但这个系列的成功更多靠的是之前田中刚打下的基础。良三手中持有的公司股份与春弘相当，如果“怪物猎人”发展顺利，他很有希望在春弘之后成为辻本家未来的接班人。

森气楼

2000年入社，在来到CAPCOM之前，他为SNK当了整整10年画师。国内玩家对森气楼应该不会陌生，他负责的“饿狼传说”“格斗之王”等系列都是我们较为熟悉的品牌。在《CAPCOM vs. SNK》这部作品里，为了给玩家一些新鲜感，森气楼绘制了一批CAPCOM系角色，西村绢则绘制了一批SNK的立绘，虽然二人互相客串的效果不算好，但森气楼却因此与CAPCOM员工建立了不错的私人关系，在SNK破产倒闭前夕，他来到同样擅长FTG的CAPCOM，也是情理之中。有人批评森气楼的画风虽然精致但缺乏生机，在SNK时代后期还有千人一面的嫌疑，其实来到CAPCOM之后他的画风已经有所变化。森气楼参与的最新游戏作品是《Marvel vs. CAPCOM 3》，借此机会，他还与美国漫画公司Marvel建立了联系，绘制了《终极蜘蛛侠》的漫画封面。P

179.《CAPCOM vs. SNK》中森气楼绘制CAPCOM系角色的效果并不好，很多人认为他的人设千人一面，引起审美疲劳，不过入乡随俗，他随后逐渐改变了自己的画风
180.江城元秀在今天的CAPCOM可谓老资格人物，但他监督的游戏缺点太过明显，因此影响了仕途
181.竹内润没有表现出过人之处，他奉行的是中庸保守之道
182.伊津野英昭对于迟迟未能晋升感到不满，但换个角度来看，此事对玩家倒也有一些好处
183.小林裕幸在短时间内不会再参与“生化危机”系列的制作
184.从今年开始，“生化危机”系列将由川田将央指挥，未来的“生化危机”会走向何处？
185.辻本良三负责的“怪物猎人”是目前CAPCOM唯一一个能够在日本大卖特卖的品牌
186.相较其他常年制作ACT、AVG的监督，负责《逆转裁判》的巧舟至今身上仍带着一股书生气，这也与他剧本作者的身份有关
187.小野义德现在以火箭速度升职，公司就是用这种明升暗降的办法来留住他。而他搞笑的作风很适合活跃现场气氛，和粉丝们合影时也是这样夸张的表情……





















《仙侠世界》号称是史玉柱的收山之作，这给这款游戏带上了某种象征色彩。史玉柱曾带着《征途》改变了国内游戏产业的整体走向，他的产品被人批判，他的为人招人非议，他的商业策略被人奉为金科玉律。如今他转身离去，留给我们的是一个积重难返的市场，还有这款《仙侠世界》。

网游评测：仙侠世界

游戏名称：仙侠世界	官方网站：http://xx.ztgame.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：巨人网络	运营公司：巨人网络
总体印象	
优点： ● 屌丝真的能玩	缺点： ● 内容还是老一套
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



关于《仙侠世界》，常规的内容评测意义不大。从《征途》开始，巨人网络就不是一个以产品为导向的企业，而是把运营做到极致，经常大胆地搞出一些“新颖”的商业策略和噱头，不成功便成仁，《仙侠世界》也不例外，这使得我们主要从运营的角度来评判这款游戏。

从几个月前炮轰冯小刚引出的“屌丝”口号，到“屌丝Diaosi”广告亮相纽约时代广场（虽然不幸遭禁），再到“不好玩双倍退款，下载游戏领30元”，加上一系列“社会聚焦体”的炒作新闻，像《大学生就业压力大，投身网游行业月入1万4》《高三富家女爱上网游程序员，为与其共事奋发苦读》，时刻保持着曝光率。就连“裸眼3D”的口号都提出来了，虽然想看到3D画面还得戴红蓝眼镜……

除去众多噱头和炒作，最让我们感兴趣的就是“屌丝网游”的概念。在人们的印象里，巨人的游戏里人民币战士当道，贫富差异巨大，这也是《征途》留给国产网游的“财富”。按照官方的话说，《仙侠世界》不卖装备，不卖材料，所有人民币道具均由游戏掉落。在这种屌丝基调下，《仙侠世界》如何迎合所有非人民币玩家和人民币玩家呢？

平衡这一切的是时间，《仙侠世界》将时间兑换金钱发挥到了极致。通过装备强化和体力值等设定，付费玩家能得到更快的成长，免费玩家也不至于止步不前。其实很多国外网游甚至移动游戏，都早已采用了这种付费模式。时间即金钱，大家各取所需，也算是一种相对的公平吧。

在《坦克世界》上尝到甜头后，空中网开始打造军事网游平台，以进一步在这个领域站稳脚跟。不仅继续代理了Wargaming的《战机世界》，还在官网开辟了一个军事频道，专放各类军事新闻。现在，他们又代理了《大决战》，这一步走的可非同小可。

网游评测：大决战

游戏名称：大决战	官方网站：http://djz.kongzhong.com/
游戏类型：FPS	当前状况：公测
开发公司：涂鸦软件	运营公司：空中网
总体印象	
优点： ● 枪械和载具还原较好	缺点： ● 画面平平 ● 游戏模式无新意
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（一般）	



为什么非同小可？纵观国内的游戏市场，可以有二战网游，但你什么时候听说过二战FPS网游？这不仅因为二战过时的枪械设定带来的市场风险，也有历史背景带来的争议风险。如今空中网敢于直面这一现实，推出《大决战》这款二战FPS网游，即便战役背景和活动主打的是西线和太平洋战场，也算是勇气可嘉了。

可惜，由于游戏本身的硬伤，使得空中网的这一策略显得有勇无谋了些。从游戏背景来看，《大决战》的潜在用户群显然与《坦克世界》的用户群体有较大重叠，空中网也由此推出活动：玩家在《大决战》里达到29级就赠送《坦克世界》金币车。可见，对游戏鉴赏能力较高、热爱军事题材的玩家是空中网的主要挖掘对象。但一个关键问题是，两款游戏的开发商在实力上差了十万八千里啊。

把一批高品味的玩家向下引入到一款略逊的游戏里，恐怕会产生相反的效果。由于《大决战》的开发方为名不见经传的国内游戏小厂，技术实力在那里摆着，导致游戏最多只能做到数据和外观的相对真实。比如多达150种的二战枪械，载具也会因为履带受损而无法移动，平衡性有一定保障，中弹的濒死效果也较为出彩。而一旦涉及到具体细节，与国外产品比起来就显出原型了。就拿人物模型来说，一些角色持枪时甚至会摆出一副手握机枪散热孔的握姿……

更让人遗憾的是，可能是受限于制作成本，游戏虽然主打二战，实际玩起来更像是CS式的警匪巷战，游戏模式没有因为二战而做出创新。个人能力对战局影响较大，导致战场气氛全无。对挑剔的军迷来说，这些都是难以忍受的罪过呀。

去年《暗黑破坏神Ⅲ》刚发售的时候，人们对“国服”的期待还是很大的，但随着期望的落差与“和谐”的艰难，大家慢慢忘了这回事。不想网易暗渡陈仓，打造了一款自己的“暗黑3”，这就是我们本次要评测的《藏地传奇》。

网游评测：藏地传奇

游戏名称：藏地传奇	官方网站：http://zd.163.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：首测
开发公司：网易游戏	运营公司：网易游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 手感出色 ● 动作流畅	● 后续玩法不足

推荐度（满分10）：★★★★★★★7.5（推荐）



在对《藏地传奇》的一系列前期宣传中，网易并不避讳对“暗黑3”的模仿，相反，在刻意选取近似场景的宣传影像中，处处传递出这样一种信息：我是“暗黑3”的高仿。玩家可以从很多设定看出“暗黑3”的影子。比如“奇械”这个职业就和猎魔人几乎一样，技能“贴地翻”就是“翻滚”的翻版，“榴弹溅射”等同于“追噬箭”，“爆炎弹”就是“元素箭”，包括两种能量体系、神坛、血球、符文乃至精英怪等设定，都是“暗黑3”玩家非常熟悉的东西。

但之所以是高仿，说明《藏地传奇》并不只做表面功夫。“暗黑3”里的角色每升一级都会习得数个新技能，这点在《藏地传奇》里也继承了下来——虽然少了点，每级基本上只有一个新技能，但对于国产的同类游戏来说，已经丰富到叹为观止了。

《藏地传奇》的游戏内容也和“暗黑3”相仿，是比较少见的推图MF形式，玩起来就像个单机游戏，又带有一些推图网游的特色（过关评价、难度分级等）。随着流程的推进，直到你在主城看到满满一地的摆摊玩家，才仿佛重归国产网游。

总而言之，《藏地传奇》属于值得一玩的国产网游，无锁定战斗在2.5D网游里也算少见，手感扎实，比上稍显不足，比下绰绰有余，起码比近期的《范海辛的奇妙冒险》强多了。可惜由于“暗黑3”未能迎合多数玩家的期望，由此带起的ARPG热潮迅速戛然而止，《藏地传奇》连同《斗战神》一起，都有点没赶上趟的感觉。

作为国内的老牌网游运营/开发商，网易在大型3D MMORPG领域的进展并不乐观，只有《天下3》肯定是不够的。今年一线厂商都开始发力，自主研发和代理大作齐上阵，显然不是几款2D或2.5D游戏就能应付得了的，《龙剑》正是在这种背景下推出的。

网游评测：龙剑

游戏名称：龙剑	官方网站：http://lj.163.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：首测
开发公司：网易游戏	运营公司：网易游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 画面出色 ● 战斗系统有新意	● 配音时有时无 ● 战斗系统不完善

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



《龙剑》是网易自主研发的3D次世代网游，在画面上可圈可点，各种高级特效在《龙剑》中都有较为成熟的表现。引擎效率也不错，在普通配置的机器上照样能跑流畅，这一点值得鼓励。

但让人疑惑的是，和类似的产品比如《笑傲江湖》《九阴真经》比起来，《龙剑》不走寻常路：游戏中处处可见对当前某热门韩游的借鉴——没错，我说的就是《剑灵》。从创建人物开始，这种刻意模仿感觉就如影随形。玩家角色有皇族、炎族与萌族——相比国产3D MMORPG传统的武侠背景，这本来就显得有些违和。而对应的角色形象更是犹如金亨泰笔下的人物——女性身材扭曲夸张、饱满暴露，甚至连《剑灵》里人物皮肤的油腻感（原本为“虚幻3”引擎缺陷）也一并继承。鉴于游戏的战斗以动作为主，难免会让玩家不自觉地和《剑灵》对比。

但是，《龙剑》越有意向《剑灵》靠拢，就越显示出中韩游戏开发商在技术实力上的差距。你会看到一些新颖的元素，比如电影化桥段，战斗设定也让人眼前一亮——作为本土厂商的尝试，这些都是值得鼓励的，但经验的缺乏也让这些尝试显得创意有余，实用不足。无论是配音、镜头、动作捕捉，都显得非常稚嫩，大大制约了演出效果。玩家也会很快发现原本惊艳的连招过于生硬，套路明显，各招式无法进行有机的拆解与组合，经过前期的磨合后，后期的内容架构又太过保守，技能、装备、任务与普通国产MMORPG无异，容易削弱玩家的新鲜感。

总之，《龙剑》就像一个硬件完善、还在等待调试软件的机器。希望随着完成度的提高，这台机器能顺利运转起来。



战争框架

与近期换汤不换药的《达芬奇》比起来，《战争框架》显得诚意满满，目前在Steam上的人气也很高。无论是多样的职业，紧张的任务还是密切的配合，都显示出制作组对动作射击游戏的深刻理解，更别说游戏还有官方中文版，没有黄金AK哦！

■湖南 攻城学院兔老师

2012～2013年以战斗为主题的游戏每每让人失望：《边境之地2》冗长烦闷，妄图用大幅度提高不同等级武器差距的方式强迫玩家刷刷刷；《死亡空间3》有了爽快感，没了紧张感；好歹有了画面和玩法皆出色的《孤岛危机3》，但供一个人慢慢爽的单人剧情部分还乏味得可怜。

所以我也没想到，驾着七彩祥云来解救我的会是一款在Steam上挂着硕大的“免费”字样，本身还处于公测阶段的游戏。对，就是那款宣传海报上有个面甲怪异、一手挥刀一手拿枪的家伙的《战争框架》（Warframe，台译《战甲神兵》，倒是颇有对岸特色）。

《战争框架》绝对算不上大餐，和前面说过的那些大作相比，它只能算是个小吃拼盘。但即使是小吃拼盘也能做出上等的味道来，比如在传说中神秘的西班牙人的菜肴中，名为Tapas的各式小吃就是人民群众喜闻乐见的代表性食物。

小吃拼盘也能做出味道来

《战争框架》的游戏内容很简单，就是4名穿着生化装甲的未来杀手在太阳系的各个星球上大杀四方，执行刺杀、营救、破坏、盗取文件、植入病毒、清洗敌人和定点/机动防御等任务。它的出彩之处在于把豪放的越肩射击、番茄汁四溅的近身格斗、“波斯猴子”式的飞檐走壁、满足收集癖嗜好的装备收集，以及近年开始流行的卡片系统融合到了一起，弄成了一个小吃拼盘式的游戏，让不同喜好的玩家都能在游戏里找到自己偏好的因素。如果喜欢远距离的精准射击，那么你大可端着各类远射玩具在后方精确射击敌人的弱点，掩护那些喜欢嚎叫着冲向敌人的队友；如果喜欢华丽的动作，那么冲刺滑铲后的空翻斩击、飞檐走壁时的拔枪扫射和蓄力后的重斩都能满足你的要求；如果你喜欢琢磨武器DIY和人物技能搭配，那这个游戏也有足够多的搭配供你折腾。

更重要的是这个小吃拼盘的良心。想来大家都知道通常所谓的“免费游戏”会是什么样——免费玩家要么因为后期敌人强度的疯狂提高而根本玩不下去，要么被付费玩家完全碾压。而《战争框架》虽然也有收费的内容，但真正需要付费购买的东西只有两样，一是改变玩家角色和武器涂装的调色板，二是在原有装甲、武器的基础上继续购买角色和武器的槽位。至于其它内容，不论是高级的装甲还是付费的高级武器，都可以在游戏中通过收集材料来自己打造（一般情况下没必要刻意去刷，每晚睡前玩一两小时就差不多）。而强化武器和装甲所用的特殊道具、用来搭配装甲技能和武器属性的卡片，则对所有人都一视同仁，都要在不同的任务中获

取。

还有一点难得的是，这个免费游戏提供的服务非常靠谱。即使是和太平洋彼岸的战友共同联机，延迟也不会影响游戏体验。对于不熟悉英文的玩家，这游戏还自带中文版本，虽然有把“冲锋”翻译成“收费”（两者都是Charge）之类的错误，但好歹能让人毫无困难地体验这个游戏了。

不算折磨人的升级历程

《战争框架》的人物等级提升也是很有特色的。刚进入游戏的玩家只能在3套“战争框架”装甲中选择其一，它们分别是偏重近战突击的圣剑（Excalibur）、用诱饵和缴械之类的手段虐待敌人的洛基（Loki）、和万磁王一样操控磁力的万磁妹（Mag）。在战斗中，玩家的装甲、武器和宠物都会逐步升级并提升属性，每一次升级都会提升玩家账号的总Rank经验。当Rank经验槽满了后，玩家就要进行一次测试来提升Rank等级。这次测试可能是强制近战，也可能是坚持若干秒不被击倒，还可能是破解一些终端。Rank等级提升后，玩家就会获得购买高级武器图纸的权限。

由于装甲的升级速度非常快，基本上每天一小时左右，持续一周多，装甲和武器就都能升到最高的30级。这时，玩家可以选择继续用原有的武器和装甲战斗，也可以尝试用战斗中拾取的图纸和材料来制造新的装甲与武器，从而进一步提升自己的Rank等级。可以制造的战争框架装甲有下列几类：

突击类的装甲。主要包括：灰烬（Ash），是一个类似于忍者的快速近战者，它的手里剑、烟幕和传送技能都会强化近战能力；寒霜（Frost），穿着最华丽的男性装甲，它拥有大范围屏蔽敌人射击的能力，同时还能用冰冻的方式来毁灭敌人的护盾；犀牛（Rhino），货真价实的犀牛式装甲，能够凭借游戏中最高的伤害减免能力一路直冲，碾杀对手。

偏重群伤技能的装甲。包括：狂嚎女妖（Banshee），它的名字暗示了性别和音波攻击能力，拥有最大范围的群伤技能和提升400%伤害输出的声呐技能；焚灰（Ember），是一个玩火的女性装甲，由于火对感染体有伤害加成，于是成为了对抗感染体的有力武器；沙林（Saryn，似乎源自京东沙林毒气事件），曾经是能单刷感染体防御任务的强力装甲，虽然如今的技能已被削弱，但大面积的毒素伤害仍是瞬时AOE技能的冠军；伏特（Volt），长得像个鸟头的它以前是初始的3职业之一，但这个玩电力的角色很快就由于太强而被扔到了高级职业的队伍里，在有许多电灯泡（嗯，它的技能需要许多电灯泡）的场景里，伏特的超载能力能够成群地屠杀陆战队和船员。

奇技淫巧类的装甲。主要有：夜神（Nyx），用心灵能力让大量敌人互相残杀的混沌技能是最强的控场技能，没有之一；三位一体（Trinity）曾被人戏称为奶妈，但是不要被它的称号蒙蔽了，这个能够吸血吸能量，能够转移伤害和开无敌的女性脆皮装甲是游戏中的单刷王；新增的装甲Vauban的造型与《星球大战》里的达斯·维达有几分类似，擅长各种









（上左图）《战争框架》融合了众多的游戏元素，一如这张图上杀手们花样百出的武器和涂色搭配
（上中图）花钱不是必须的，所有装备都可以通过图纸和材料制造出来……至于收集的过程，不正是游戏的乐趣所在么？
（上右图）“寒霜”虽然速度缓慢，但是攻防兼备，在防御任务中有救场的强大战力
（下左图）在游戏最初的宣传中，所有的杀手造型都是Excalibur这个独角仙。好奇的读者可以去查查Dark Sector与Warframe的渊源
（下右图）身为杀手，来这种风景壮丽的雪山当然不是为了旅游啦

（上左图）“夜神”的技能属于怪力乱神型的，比如这个能力就需要全场活物包括队友都向它猛烈扫射
（上右图）各种各样的Mod卡片是游戏中唯一一种不能必定掉落的资源，也是这个游戏的乐趣所在
（下左图）塞上合适的Mod卡片，新手步枪也有春天
（下右图）在游戏中偶尔飞檐走壁一下，可以省掉不少跑腿的功夫









怪异的工程学道具。

风格化的卡片式技能系统

在测试初期，《战争框架》曾经使用过技能树系统，但在后期的版本中，相对简化的技能树系统被更加自由化的卡片系统取而代之。每个装甲带有8个卡片插槽，玩家可以在上面随意搭配不同点数的技能卡片。人物等级每提升一级，能安装的卡片的点数上限就提高一点。通过更换不同的卡片，玩家可以大幅度变换自己的作战风格。比如说，一个以群伤技能为主攻手段的装甲，你可以插上各种堆血量、护盾和回复护盾速度的卡片，让它具备在人群里顶着围攻强行AOE的能力，也可以最大化强化它的技能伤害、范围与持续时间，打造出一把威力惊人但相对脆弱的玻璃大炮。当然，玩家不必插上所有的技能卡片，只选择自己喜欢的技能，其他槽位都用来撑血撑盾撑耐力也是可以的。

值得特别说明的是，制作组为了实现战争框架装甲的风格化，避免所有的角色都使用同样的搭配方案，不同装甲的卡片插槽都带有自己的“极性”插槽。极性插槽在安装相同极性的卡片时，只消耗一半点数就能够装备上卡片，而在安装极性相异的卡片时，插槽会消耗更多的点数。

与装甲类似，游戏中的每种武器上也有8个卡片插槽。武器卡片主要可以提供不同类型的附加伤害，提升武器的速度、威力、弹量。某些特殊的卡片会改变武器的攻击方式，像是“雷霆”这张卡片就会把弓箭射出的箭矢变成爆炸弹头，“穿透”卡片会让武器穿透敌人和障碍物，攻击后面的目标，“地狱枪膛”会把霰弹枪打出的霰弹数量大幅度提升。当然，武器上所能容纳的卡片点数也是30，玩家不可能在一张卡片上装满所有想要的卡片，只能选择自己需要的搭配。一把战斧在插了高级蓄力速度和蓄力威力的情况下，更适合劈杀小Boss这样装甲厚实的罐头型敌人，而插上了攻击速度和各种属性伤害后，便能更快地在成群的杂鱼中劈开一条血路。

最后，玩家还可以在两个宠物小跟班中二选一带着，其中“巨龙”（Wyrm，它长得倒像是个海蛞蝓）偏重攻击，“暗影”（Shade，长得像冬季的毛线帽子，请容忍这恶趣味的审美观吧）能够给主人加持隐身效果。这两个小跟班也有自身的8个插槽和武器的8个插槽，用来强化自身的生存力，提高技能效率和提升武器伤害。

战斗的进化

我曾经和一位朋友在微博上讨论射击游戏的玩点，对方以《光环——战斗进化》为例，认为射击游戏的最大乐趣在于针对不同的环境和敌人，选择不同类型的武器来进行应对。这个观点我深以为然：一个用某种强力武器一路打到黑的射击游戏，比如倒霉的《地狱之门——伦敦》，迟早会让人觉得无趣。真正能够提供乐趣的射击游戏，应该得让玩家在扫射的同时多动脑子，分析形势，选择最合适的战术。

《战争框架》的节奏很快，一般每个任务的时间都在10

分钟以内，机动防御任务略长，会达到15分钟，只有固定防御任务可以一直打下去。因为这样的快节奏，所以战术考量主要体现在战前的卡片、武器与角色的搭配选择上。选择了合适的卡片与武器，整个任务就会变成一场豪快的冲杀。

在战前进行搭配选择的时候，首先要考虑的是敌人的类型。作为敌人的Grineer陆战队是一支用克隆人打造的军队，单个的陆战队员并不可怕，但他们成群出现的时候就会有完整的远近火力搭配，不能快速击杀陆战队员的玩家将会被围攻而死。每个陆战队员都穿着厚重的装甲，面对他们，玩家要选择的武器要么需具备无视装甲的属性，要么加挂穿甲卡片，要么能够准确地射击他们相对薄弱的面甲；Corpus商会是一群沉迷脑后插管联网以至于几乎丧失语言功能的人类，他们利用各种无人机和战斗机器人来围攻玩家。要击杀商会的船员和机器人并不难，但玩家的武器要加挂冰属性的卡片来尽快破盾，同时加挂电属性卡片来瘫痪并杀死对手，否则将会被持续赶来的机器人淹没；Infested感染者是被纳米病毒感染的Grineer陆战队和Corpus商会船员，前者变异成了一种类似巨型猎犬的怪物，后者则成为了各种自爆爱好者。所有类型的感染者都有极其强烈的攻击欲望，如果不能在它们近身前将其全数击倒的话，玩家必定会被成群的怪物不断击倒。对付这些怪物，火属性卡片和近战武器都是首选。

排在敌人类型之后的第二个重要因素是任务的种类，选择了针对性的搭配，就能在执行任务的时候事半功倍。像在定点防御和机动防御任务中，玩家将会遭遇数量惊人的敌人，主武器的弹药可能会在激烈的战斗中消耗殆尽。同时，玩家势必要与各种距离上的敌人交战，全远射武器的搭配会在陷入近战后处于劣势，所以要带上趁手的手枪和近战武器作为你的后备方案。而在破坏、掠袭之类达到目标后就可以撤退的任务里，玩家基本上是在不断地向任务点或撤离点突击，这种情况下，给战争框架装甲多加一些提升奔跑速度、耐力回复与耐力上限的武器，有助于玩家更快地接近对手和脱离不必要的战斗。

当然，在一个主打合作模式的游戏中，我们还必须考虑自己在队伍中扮演什么角色，怎样与队友协同作战。虽然《战争框架》没有强行把角色限定成坦克、治疗和伤害输出，每种战争框架装甲都具备独立作战的能力，但是有些任务会特别要求队友之间的协作——在植入病毒或盗取文件的任务中，有一名队员必须携带一个手提箱，只能使用手枪和近战武器的他会需要其他队友的掩护，帮助他干掉过于烦人的小Boss；在刺杀任务里，高弹容的冰冻武器可以阻止目标敌人快速恢复护盾，但他需要队友把握住这宝贵的机会大量输出伤害。即使在其它类型的任务中，密切的合作也会大大提高完成任务的效率。

由此我们可以看出，《战争框架》是一款非常强调技巧性和配合的射击网游。能让“刷”的概念退居二线，转而提升战斗的本质乐趣，这在任何网游里都是比较难得的。如果你已经对那些重复性非常高却打着创新旗号的射击网游非常厌倦了，不妨来尝试一下这款游戏。



（上左图）近战输出、坦克、法术AOE和奶妈，这样均衡的搭配可以平推游戏中的大部分任务
（上右图）大部分任务都不需要杀光所有敌人，一个群控技能把他们击倒后就可以立刻撤退了
（下左图）商会的战斗机器人“豺狼”是个很烦的Boss，合理的武器搭配能极大地提高击败它的效率
（下中图）用霰弹枪+火焰卡片去对付陆战队是个很不好的选择，他们的厚甲会抵消掉大部分伤害
（下右图）单个的陆战队员没什么威胁，可以从容不迫地射击他们硕大的头部











达芬奇

剑走偏锋通常意味着突破同质化竞争，但不意味着简单的改头换面。《达芬奇》大胆地提出了“文艺复兴版FPS”的概念，韩国开发、中方运营，面向北美的市场策略也让人浮想联翩，其实在看似新颖的表象下，依然是那个我们熟悉的FPS网游架构。

■四川 金戈画角

如果不是看到游戏里炼金女术士Sika和光明骑士Rossi这两个典型的韩式人设，你很难发现《达芬奇》（Renaissance Heroes）是一个韩国游戏公司出品的网游。

今年5月15日正式登陆Steam的《达芬奇》是款地地道道的韩国网游，不过如果你和笔者一样是通过Steam知道的这款游戏，那么它给人的第一印象还是相当不错的——“这宣传动画看起来很有《声名狼藉》的范儿啊”！

作为韩国开发商Bridea旗下的唯一产品，《达芬奇》首先瞄准了欧美市场，其运营平台便是搜狐畅游在北美市场的游戏远征军Gamefuse。美服于今年2月正式运营，人气平平，官方便通过道具打包的模式登陆Steam平台，推出了从免费到69.99美元的不同版本，以吸引更多玩家。

古典皮囊下的叛逆精神

之前《达芬奇》的宣传片人一种RPG的感觉，等到玩家进入游戏后才发现，这款游戏是标准的开房间突突突型的FPS网游。游戏的美术风格的确很好地还原了油画描绘的欧洲场景，但是比画面更传统的是古典甚至保守的游戏模式。

《达芬奇》提供了死亡竞赛、团队死亡竞赛、争夺卷轴决斗、触地得分、占领等6种基础游戏模式，还有由此衍生出来的多种限制武器类型的子模式，全部来源于传统的FPS联机设定：死亡竞赛、夺旗、突破和占领。各个地图上均设置了强力跳板，以拓宽玩家的移动范围并加快游戏节奏。但由于各种武器过于强力以及人物自身的脆弱，游戏节奏本来就非常快，这些“快捷方式”的战略意义就显得画蛇添足了，只剩下提供“高空作业”的快感这一个用途。

不过，与古典风格不搭调的武器设计倒是让人看到了制作组的叛逆精神。为了保持高节奏的战斗流程，所有火枪都有容量大得离谱的弹夹，保证了玩家的战斗续航能力。就连初始武器都有80发的容量，几发子弹就可以解决敌人，即使子弹用光了，地图上还有不断刷新的弹药可以捡——远程武器都无需换弹夹，完全省略了换弹这一FPS游戏里的“硬直”。弩箭虽然弹夹容量小，但杀伤力惊人，且攻击范围更远，被击中后的受力反馈表现得十分夸张：角色会倒退几步，接下来基本上就是被紧随而来的第二箭结果性命的下场。除了弩箭之外，初始的肉搏武器棒槌也可以秒杀低护甲的敌人，还能装载两发“手雷”利用跳板炸死聚堆的敌人。地图上除了弹药，还有无数的血瓶、护盾等状态道具，血瓶甚至可以提高玩家的生命上限。但若光顾着捡破烂，恐怕很容易被从天而降的敌人打个措手不及。

与一些热门FPS网游单纯提高Hitbox面积、增大爆头率以使玩家得到满足感不同，《达芬奇》的弹道似乎完全没有考虑重力以及移动惯性等因素，各种武器基本上都可以做到“指哪儿打哪儿”，玩家角色一旦暴露在敌人视野范围内就很难生还了。

不用换弹、惊人的武器威力以及诡异的弹道设计，都使本作在FPS网游里别具一格，张扬着独特的叛逆精神，而讨巧地选择古典背景，也是避开泛滥成灾的现代战争FPS网游锋芒的好手段。可惜，这种剑走偏锋似乎只体现在了游戏的面子工程上。

“文艺”还是“其他”复兴?

《达芬奇》的背景设定在文艺复兴时期的欧洲：达·芬奇通过神秘的炼金术制造出了一个拥有改变世界力量的“达·芬奇机器”。然而机器在测试中爆炸，一群小偷趁乱洗劫了达·芬奇的实验室并偷走了机器的碎片和蓝图。达·芬奇死后，身份各异的主角们从不同渠道获知了这台机器的秘密，纷纷踏上了寻找蓝图的旅程……

或许官方自己也觉得《达芬奇》名字配上这样俗套的故事显得过于普通甚至恶俗，便给几个角色编了详细的身世并将改名为《文艺复兴英雄》（Renaissance Heroes，不过这款游戏的国服还是维持了原名）。在目前开放的8个角色里，既有白面小生形象的达·芬奇的仆人兼学生Rossi，也有堕落死灵法师形象的主教Bart，而长着一张马里奥脸的中二船长Alphon，其实是一个不折不扣的西班牙人……可怎么看都觉得这些身世曲折的角色缺乏打来打去的合理动机，按照官方的设定，Bart明明和死亡骑士Jaque有主仆关系，但却可在不同队伍里互殴……这其实就是制作方另辟蹊径采用特殊游戏背景为自己平添的烦恼。游戏角色既不与阵营队伍挂钩，也不会在对抗过程中继续讲解故事，而作为FPS网游，很少有人会去关注其背景故事——连大多数MMORPG都讲不好故事，FPS网游就更难体现出什么有价值的故事了。

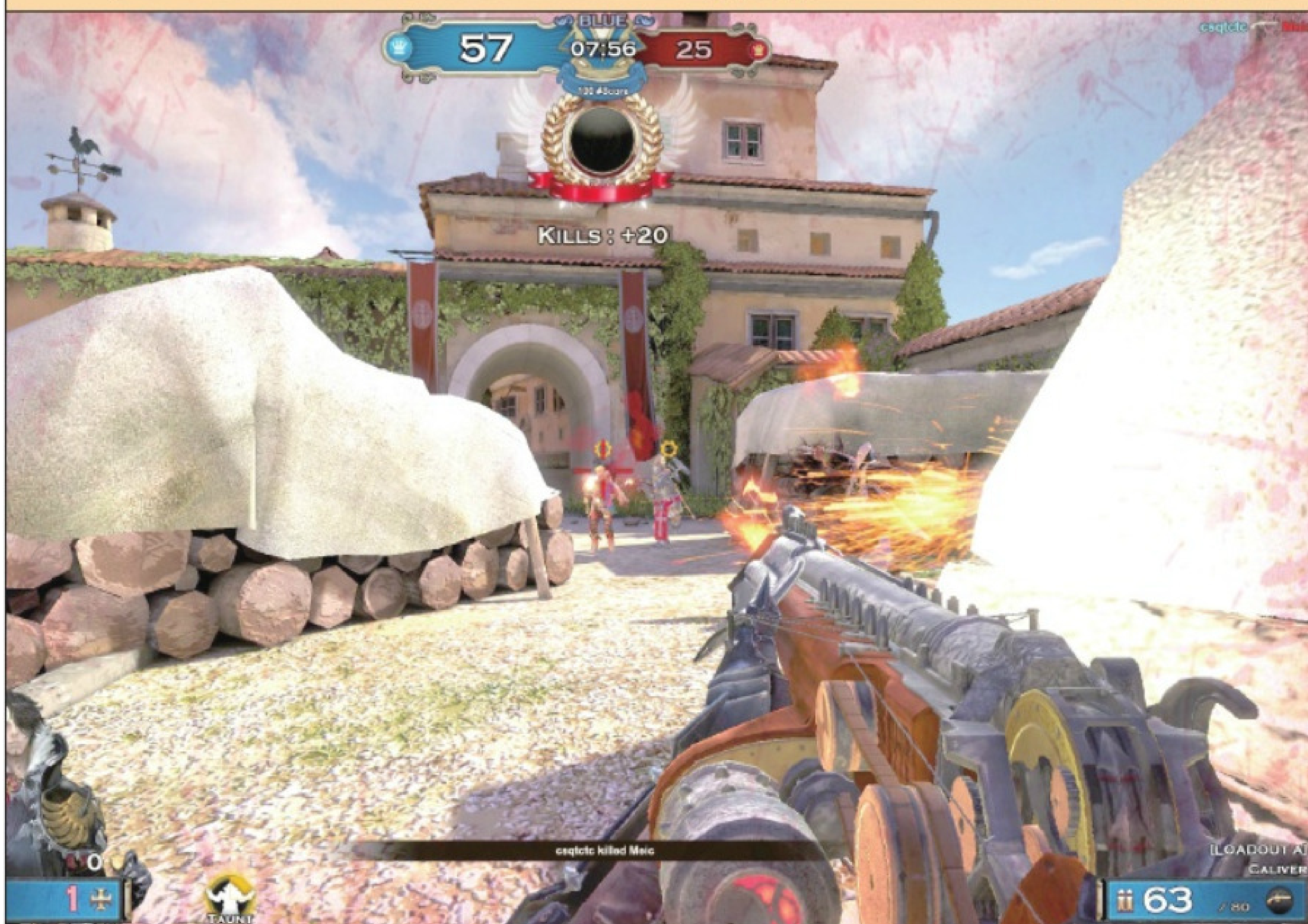
游戏场景中的欧洲庭院、海岸悬崖以及古典图书馆等确实给人以文艺复兴时期的浪漫情怀，“虚幻3”引擎饱受玩家诟病的油腻感在这里却能与美术风格相得益彰。但是战斗一开始，当子弹拖着五颜六色的光线在场景中穿梭，地面散落的各种属性加成道具发出幽幽的光芒，再加上玩家手中各种造型夸张、威力无穷的武器，那种古典氛围便被破坏得一干二净。为了强调“文艺复兴”这一背景，武器强化界面的工匠都是那个年代欧洲各国的炼金师、冶金学家等等，煞有介事地配以历史课本上的标准油画头像及简介，但是看到简介下面的“随机属性加成或减弱”这样与道具收费挂钩的网游设定，大多数玩家只能苦笑了吧。

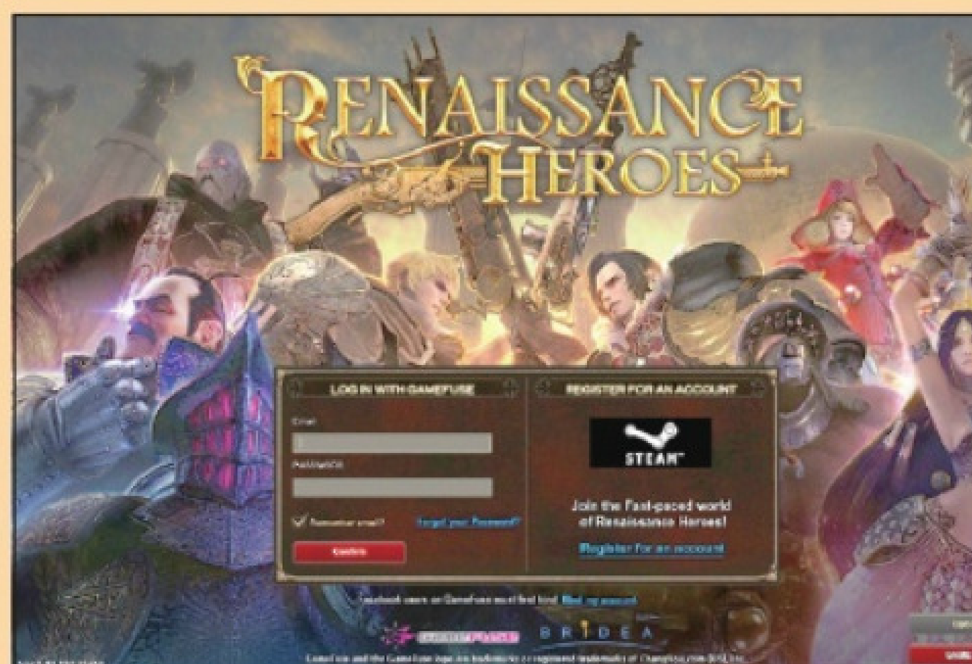
文艺复兴是一次追求人文主义精神的思想启蒙运动，本是废除封建思想的萌芽，可到了这个游戏里，各种怪力乱神的能力和武器大行其道，自相矛盾的背景不禁让人怀疑制作者是否真的了解文艺复兴的本质，这个套上古典皮囊的FPS游戏显然不像标题里写得那样“文艺”。P











（上左图）观察视角下的争夺卷轴模式，其实就是夺旗
（上中图）光顾着捡破烂就做好当活靶子的心理准备吧
（上右图）价值不菲的洋元宝
（下左图）惊人的弹夹容量和乱射的激光
（下右图）一些人设还是带有明显的韩式画风



为免费还债

国内的游戏市场之所以“与众不同”，很大程度上是厂商和玩家共同作用的结果。鸡生蛋，蛋生鸡，玩家不愿意为内容买单，那么只能造就这样一批游戏厂商，将原本正常的权益也变成付费的特权。对免费的渴望，最终会被“免费”反噬。

■晶合实验室 Oracle

我之所以写这么一篇文章，得从前段时间的一个广告开始说起，而要说这个，又得扯到一家视频网站的盈利策略上。4、5月的游戏圈有不少大事，微软公布了下一代主机，端游大厂齐刷刷宣布进军移动游戏，还有一堆这家挣大发了那家亏惨了的新闻。但对普通大众来说，这个时期有关游戏最直观的印象却来源于几个洗脑式广告，如果你常看优酷视频，应该知道我说的是什么。

油腻的师姐在哪里?

可能是由于微电影、付费会员和广告无法满足优酷的盈利期望，也可能有太多用户使用了屏蔽广告插件，在前段时间，优酷对广告进行了一次全面升级，将视频前的强制Falsh广告普遍延长到夸张的60秒。也就是说，即使你只看一个全场30秒的视频，也不得不忍受60秒音量无比巨大的广告。雪上加霜的是，那段时间的优酷广告极其单调，且品味低下，除了必胜客的冷笑话，优酷广告广告大致可以用以下几句广告词来概括：

独特属性，由你打造！
单挑Boss，怒刷装备！
皇城PK，胜者为王！
屠龙宝刀，点击就送！
极品装备，一秒刷爆！
幸运抽奖，惊喜不断！
经典装备，极品属性！
神秘宝箱，开箱有喜！
无限刷怪，双倍经验！
我不断地寻找，有你的世界在哪里……

其实网页游戏一直都是优酷广告的常客，但不同以往的是，以前的广告大多是只有音效和字幕，这次广告主给自己的广告加了点配音，大概是舍不得请专业配音演员，只找了一个自己的员工来念台词，很不幸的是普通话又不标准，于是“我不断地寻找，有你的世界在哪里”被“空耳”成“我不断地洗澡，油腻的师姐在哪里”。作为对优酷广告的吐槽，“师姐体”迅速在贴吧和微博上流行，目前已经有人在百度百科上创建了“油腻的师姐”的词条，对其意义做出了这样的描述：

“反映了当下网络的沉闷和网友的浮躁生活，人们需要更多轻娱乐的元素，自娱自乐的需求日渐增强。侧面也体现出网友的认知水平达到较高的高度，同时对网络视频广告盛行的无奈。”

网友当然无奈，谁都不想看比视频本身还要长的广告，而且还是很难看的广告。在传说中的YouTube里，很多视频是没广告的，即便有广告，开播5秒钟后就能自己跳过，和国内反差巨大。于是在“油腻的师姐”盛行之际，也是吐槽优酷的浪潮最高之时。很多人觉得，YouTube比你优酷的规模大多了，人家怎么这么良心，你怎么就这么贪得无厌？

事实上，即便强如YouTube，在成为全球第一的在线视频网站后很长一段时间内，也一直苦于找不到有效的盈利方式。靠有限的广告显然是不够的，又不能和国内视频平台一样摆出一副“爱看看，不看滚”的姿态强制延长广告时间。只能拿着风投的钱紧巴巴过日子，直到被Google收购，有了靠山之后才高枕无忧起来，优酷自然远不能及。况且比起YouTube，优酷还负担着更大的成本负担。这种成本是早年用户与优酷共同种下的苦果，如今到了所有人为之买单的时候，或用金钱，或用时间，不可避免，无法逃脱。

既想马儿跑得快，又想马儿不吃草

回顾国内几大在线视频平台的发家史，我们会看到一个规律。在发展初期，它们普遍提供了大量的无版权影视作品，迅速完成用户积累。当用户基数达到足以发挥Web 2.0的优势——用户产生内容时，因为树大招风或上市等原因，又开始大量清理侵权视频。但由于它们的用户基础是靠“免费电影”打下的，为了争夺这部分用户（这种用户占很大比例），在线视频网站不约而同地选择花巨资购入大量版权。这让视频网站远离Web 2.0的本质，带上了一半的门户属性，不仅让竞争等同于砸钱，也使新平台难以成长。而最终，这种成本总会转嫁到用户身上——以越来越长的广告时间和付费会员的形式。

如今国内用户不得不忍受越来越劣质的在线视频观看体验，与其吐槽优酷的“坑爹”，不如说用户也有一半的责任：既想免费看影视作品，又不想看广告，更不想花钱。在起跑阶段，马儿的确是不吃草的，但跑到一定距离，总会变本加厉地吃回来。当用户以“能不能免费看电影”为条件去选择一个视频播放平台时，就已经注定了市场的恶劣环境。最终的结果是：大部分的用户体验降低了，小部分用户逼不得已，开始为特权买单——购买增值会员服务，获得不看广告的特权，以及官方宣称的“尊贵身份”。

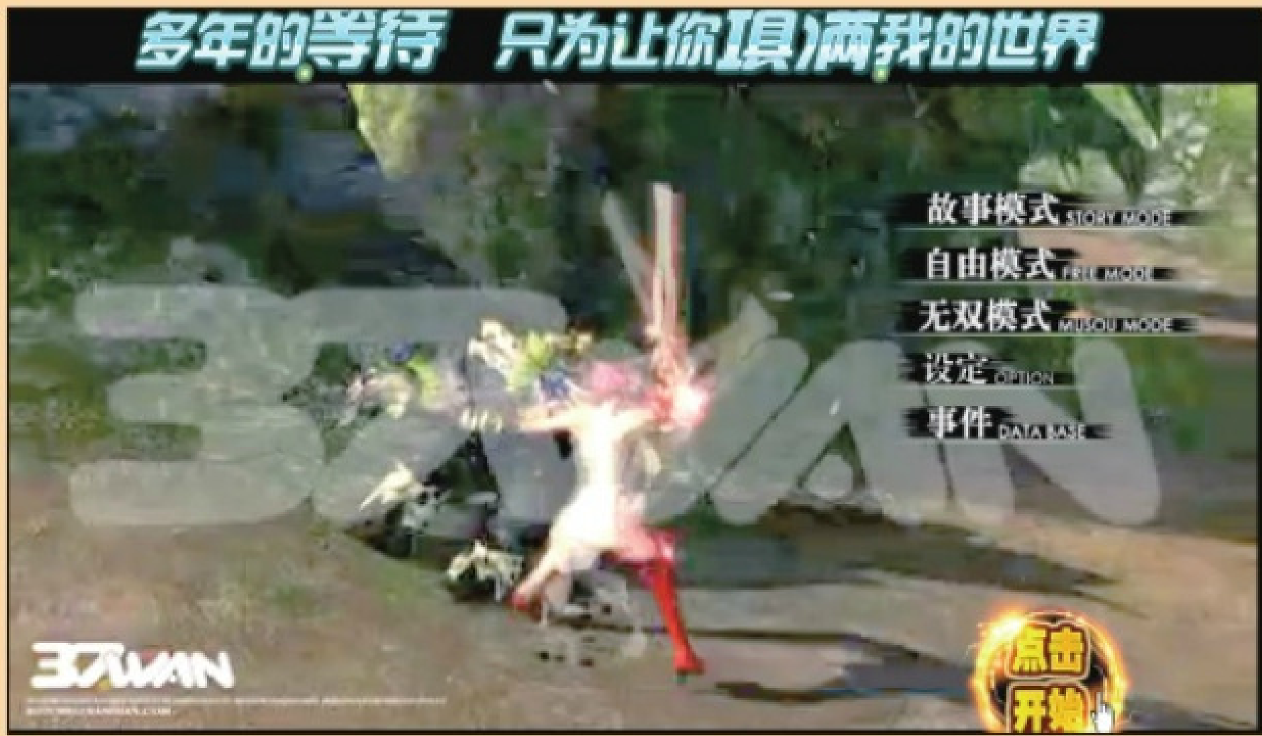
这是多么熟悉的一幕。

鸡生蛋，蛋生鸡

上述现象并非在线视频网站独有，或者说，比起接下来我们要说的领域，在线视频网站的所作所为只能算是小儿科。因为国内用户普遍缺乏“内容付费”的意识，对游戏产业造成的影响远比其它文化产业来得大。

从单机时代一路走到移动游戏时代，国内的游戏开发者早已明白，免费游戏之所以能在神州大地上大热，就在于用户不愿意为内容买单，但愿意为特权买单，因此创造出诸多让国外同行们叹为观止的盈利模式。现在业内（包括国外）









（上左图）“屠龙宝刀，点击就送”是一款模仿《热血传奇》的页游

（上右图）在优酷上铺天盖地的“油腻的师姐”广告，实际上直接采用了一号难求的《剑灵》画面作为宣传动画，每一帧都散发着欺骗的恶臭

（下左图）“油腻的师姐”的真实身份是一款名叫《秦美人》的普通网页游戏

（下右图）用Chrome等非IE浏览器配合插件可以轻易屏蔽优酷广告，进而造成这种局面

（右图）在初代《植物大战僵尸》里，植物扎根在土地上，屋顶那一关没土地，所以玩家需要先放置花盆，然而这个细节在2代已经完全消失了，植物想当然地生长在各种石板和木板上

（下左图）“油腻的师姐”最终实现了自己的话题性，就连知乎上的网友都对其议论纷纷

（下中图）会员效果：尊享会员标志、专属姓名颜色——《剑灵》会员的介绍这样写道

（下右图）当我们习惯特权加成，就意味着普通玩家的权利会更少



如何评价“我不断的洗澡，油腻的师姐在哪里？”这种文案？





有不少人唱衰传统游戏行业，本质上说，就是在唱衰内容付费机制——花60美元买一个不知根底的游戏太不靠谱了，免费游戏的微交易更灵活！然而，如果产品的内容跟赚钱的方式不是一回事，那么产品的进步动力就大幅度减小，这部分减少的动力被转移到了运营上。

于是便有了我们今年看到的众多神奇的游戏，以流行的卡牌游戏为代表，有养成，无策略，战斗是完全无脑的，体验极其无聊，却能通过巧妙的社交、奖励、成长等功利性元素，将免费玩家牢牢束缚在游戏里，再用抽卡、强化等设定大量吸金。如果现在有人穿越回10年前，告诉当时的游戏开发者：有这样一种游戏，游戏性等于零，却能在市场上赚到最多的钱，无疑会被当成痴人说梦，天方夜谭。但在10年后的现在，这一幕正在轰轰烈烈地上演着。

这，就是免费游戏发展的极致——以牺牲大量普通用户的时间为代价，培养鲸鱼用户，而鲸鱼们撑起了整个市场。

如今国内市场之所以会出现种种怪象，正是当年人们追求“免费”的代价，免费即原罪。在理想的状态下，免费增值游戏应该是这样的：玩家可以不花钱玩到游戏，再通过有限度的消费，来解锁更多内容。但由于多数人的短视，绝大部分用户宁愿选择花费大量时间，反复重复性劳作，也不愿意花一分钱，于是免费游戏逐渐演变成“内容无下限，消费无上限”，靠一掷千金的鲸鱼用户盈利。对“免费”的追求还会影响人们的判断力——当我们评定一款免费网游是否良心，是根据玩家不花钱能否玩好来衡量，这显然是扯淡的，免费都能玩爽，厂商吃啥去？压根不符合市场规律，但却成为主流价值观，无形中就在助长这种风气。

在这种环境里，除了鲸鱼用户，主流用户的体验是被劣化过的。就拿游戏节奏来说，这本来是个技术活——你遇到新敌人的频率是多少？你解锁新武器和技能的速度怎么样？只有把这些节奏拿捏好了，才算是一款优秀的游戏。但免费游戏绝对会放慢一切速度，任何精心计划的节奏都不复存在，而是会故意安排大量无聊沉闷的活动，刺激你跳过。你可以选择不跳过，然后你会付出大量时间成本。

全民追求免费的游戏，最终全民要为“免费”还债。

还债

《植物大战僵尸》的“中国用户优化版”将“还债”这一苦果体现得淋漓尽致。在《植物大战僵尸》红遍大江南北的时候，Popcap从中国赚不到一分钱。在他们彻底研究国内消费习惯后，分别推出的iOS国服版和安卓的“长城版”犹如一朵奇葩。游戏难度被增加到不可玩的地步，之前循序渐进的流程被破坏殆尽，精巧的平衡性被无穷的内购所替代。他们甚至想出降低音频和画面质量来减少客户端体积，进而增加下载量的奇招。显然，Popcap中国在免费道路上取得了很好的商业成绩，于是他们打算将这一理念套用到《植物大战僵尸2》里，很快这款游戏就要全球同步发售了，移动平台独占，内购满满，无PC版。

这是否是你期待的结果？



要题材还是要玩法?

在今年的国内移动游戏市场，答案恐怕是“要题材”。这要从今年国内移动游戏行业大量涌现的非官方的“经典改编”说起，《我叫MT Online》是最典型的例子。在这款游戏赚得盆满钵盈之际，主策划方洲却突然离职，转而打造《口袋梦幻》。从名字你也能知道新作的“出处”，这也为本次采访提供了动机。

■本刊记者 Suki

去年的这个时候，国内移动游戏市场的香饽饽还是策略游戏和ARPG，今年一阵P&D风吹过，市场齐刷刷地转向卡牌游戏。在很大程度上，这种转变来源于日本市场的利好刺激，特别是《智龙迷城》创造的收入奇迹，来钱快，开发易，都在撩拨国内游戏从业人员的神经。在这个前提下，国内市场诞生了目前为止最成功的移动游戏——《我叫MT Online》。今年国内的移动游戏势头也非常猛，4月有十几款国产移动游戏的月流水突破千万，而在一年前压根没这种级别的作品。充满潜力的市场吸引了更多创业者和有经验的开发者。虽然《我叫MT Online》连续数月牢牢把持着收入第一的位置，但其主策划方洲已经已于不久前离职，很快又带着一款名叫《口袋梦幻》的卡牌游戏重出江湖，这款游戏显然脱胎于《我叫MT Online》和《梦幻西游》，它是在怎样的思路下被打造出来的？带着这样的问题，我们来到掌聚互动，对方洲先生进行了一次专访。

Suki： 相对于市面上的主流卡牌游戏，比如《我叫MT Online》，《口袋梦幻》这款游戏有什么优势呢？

方洲： 主要是开发背景的优势——当然你们也知道我们的背景。如果是其它公司来做类似的卡牌游戏，多数只能是模仿，包括现在《我叫MT Online》也有两家公司在模仿。如果要形象地形容一下，它们甚至达不到《我叫MT Online》最初1.0版的水准，只能大概达到“0.8版”，而《我叫MT Online》能做到如今的成绩，是一步步完善过来的。就拿最近的某DotA卡牌游戏来说，这款游戏的美术很不错，但在游戏性和一些系统设置上，很接近于我们当年犯错误的第一版，在策划内部就被枪毙了。你可以这样理解，这款游戏是《我叫MT Online》的改进版，当然不会把之前的设定全部改进推翻重做。至于特色，我们主要说的有3点：第一点是社交方面，我们在交互方面添加了很多新玩法，比如交易、师徒、帮派。第二点是战斗方面，由于这款游戏的题材植根于《梦幻西游》，有很多老玩家们熟悉的元素，像封印、三连击、反击，还有中毒、石化等特殊状态，战斗相对于目前的卡牌游戏是比较丰富的。

Suki： 战斗也是全自动的吗？

方洲： 仍然是自动的，但是增加了很多变化，你能在战斗中实现睡杀、鬼魂复活等，更接近《梦幻西游》玩家的战斗习惯。第三点是一些周边系统，比如排位赛的PvP系统，能保证玩家遇到实力接近的对手。总之我们的做法和其它公司类似，在“一代”成功的基础上，推出各方面更加完善的“二代”。

Suki： *为什么会采用《梦幻西游》的题材？*

方洲： 用户群。我个人在游戏圈做了10年游戏，前9年一直在考虑一个问题，我们的基本功不算差，但为什么我们做过的最成功游戏（端游）一个月只有200万人民币的收入，可以说我在前9年里的项目一直都不算成功。直到去年，我做完《我叫MT Online》之后，我有一个最深的感受——一个游戏的题材和目标用户决定这个游戏能有多火，这个是最重要的。我们实际上之前做游戏的时候从来不会考虑这个问题，我们不想着为什么人做，只想着做一款游戏出来，玩法好就可以了。但现在市面上能火起来的手游，没有一个是题材很烂的。如果是热门题材，只要游戏品质没有太大问题，都会吸引到足够的玩家。包括这段时间火的《大掌门》，如果它没有选择武侠，甚至没有选择金庸群侠这样的大众武侠，都不可能获得成功。我们不具备暴雪那种随便做一个题材都能让大众喜欢的品牌效应，最好的方法就是选择一个成熟的用户群体，而有十几年历史的《梦幻西游》具备这一特征，这样我们就容易对它的用户群体开发出更有针对性的玩法。

就拿《魔兽世界》的玩家来说，他们在游戏习惯上有很大的共性——喜欢推图，喜欢组队上去打Boss。其实之前乐动卓越做了两款“我叫MT”游戏，一款是《我叫MT Online》，另一款是《我叫MT——符文英雄》，也许很多人没听说过（编者注：此游戏今年年初在App Store上发布初版后再无更新）。公司在这两款产品上花的人力是一样多的，题材相同，为什么另一款游戏没有成功？因为它是一款三消游戏，完全抄袭《智龙迷城》。

Suki： *但是完全抄袭《智龙迷城》的《逆转三国》就取得了很好的商业成绩。*

方洲： 《逆转三国》的成绩是不错，但你要知道，“三国”不是一个游戏，它的用户群体是比较广的，有各种各样的习惯，而且是一种题材上的习惯，而不是游戏习惯。我可以举个例子，玩《魔兽世界》的人，对“三消”这类游戏方式感兴趣的比较少。由于“三国”受众广泛，“三消”成功也不是没可能。甚至《我叫MT Online》换皮成“三国”游戏，也有可能成功。但这种方向不精确，喜欢“三国”的人可以喜欢任意一种游戏方式，所以也就更难以捉摸一些，不如特定游戏的玩家群体有针对性。

Suki： *这种既历史悠久，又受大众欢迎的“原作”题材似乎不太好找，范围局限太大了。如果现在让你开发一款新的游戏，你会选择什么题材？*

方洲： 是比较局限。如果现在让我选，我大概会选择“暗黑”或“拳皇”，下一款游戏也未必会是卡牌游戏。但不管玩法怎样，我们都会还原出原作的经典感觉。拿“拳皇”来说，限于触屏操作，我可能不会做一个格斗游戏，但我会在其它方面传递出让拳皇迷们一看就会心一笑的感觉。

后记： *在采访过程中，我并没有忘记问方洲先生有关“改编”的版权问题。方洲先生表示，他们并没有把原作的素材直接拿来用，而是经过了一些“再创作”。不管怎样，成王败寇，这个市场大概就是如此。*











（上左图）《我叫MT——符文英雄》是一款题材与玩法结合失败的作品
（上中图）在完美世界正式将《Dota 2》的中文名定为《刀塔》前一个月，国内某厂商就发布了卡牌移动游戏《刀塔英雄》，然后完美又宣布高调进军移动游戏，看上去颇为戏剧化
（上右图）《口袋梦幻》里也提供了经典的“科举”系统
（下图）《口袋梦幻》的开发团队与其它项目成员在办公区里紧张地工作



欧美网游开发秘辛（七）

在吉尼斯世界纪录的游戏相关条目里，“史上运营最久的MMORPG”的纪录一直被《网络创世纪》维持着。它不仅历史悠久，在网络游戏史上更有非凡的意义，无国界服务器、生活技能、房屋设计、阵营战争、植物栽培……这些系统对后世的网游都有启发意义。

■北京 楚云帆

在《子午线59》进行宣传的过程中，特里普·霍金斯第一次对外使用了包括“大型多人互动”（Massively Multi-player）和“3D网络世界”（3D Persistent World）的术语，MMORPG开始以正式的称谓走上台前。

曾参与《子午线59》早期测试的玩家中有两名来自大名鼎鼎的游戏工作室Origin Systems——上世纪欧美三大经典RPG“创世纪”系列的缔造者、“不列颠之王”理查德·加略特（Richard Garriott）所领导的团队。他们的名字是斯塔尔·隆（Starr Long）和肯·德玛雷斯特（Ken Demarest）。德玛雷斯特在Origin的资历比较老，曾参与过“银河飞将”系列和“创世纪”6、7两代游戏的开发。隆于1992年大学毕业后加入Origin的质量保证（QA）部门，是一名狂热的科幻和滑板爱好者，此外还是一名传道牧师。

在玩过《无冬之夜》《王国》《子午线59》等游戏之后，德玛雷斯特和隆认为图形化网络游戏的时代即将到来，随着网络的普及，这将是一个巨大的市场。做出这个判断之后，二人前去说服自己的领导理查德·加略特。后者向公司董事会提出开发一款以“创世纪”为背景的在线游戏，并得到了许可。该项目的代号为Multima，也就是后来大名鼎鼎的《网络创世纪》（Ultima Online，以下简称UO）。

开创新纪元

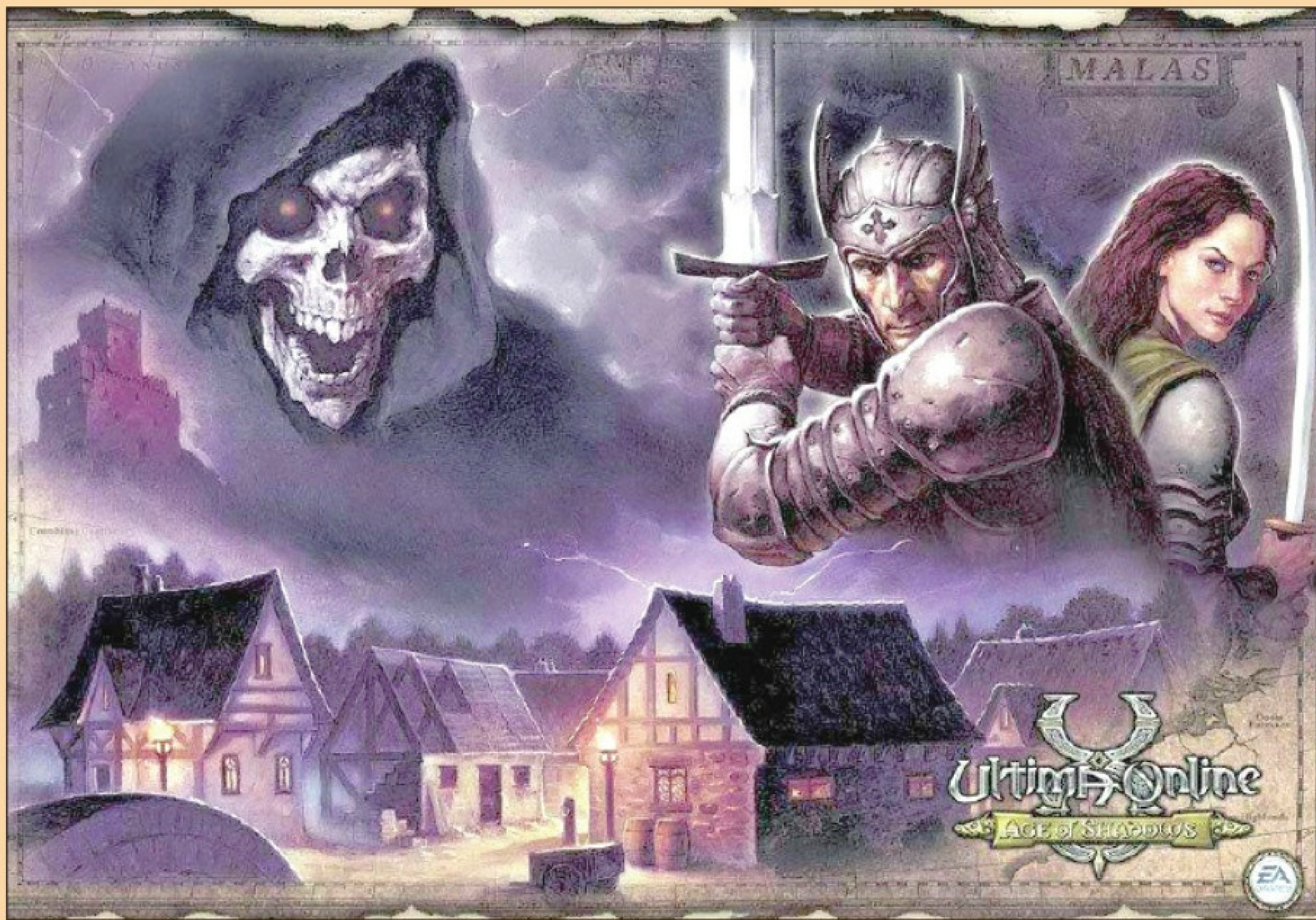
■游戏：网络创世纪 ■开发：Origin Systems/Electronic Arts
■发行：Electronic Arts ■时间：1997

由于Origin Systems已经被EA收购，加略特还需要得到EA的许可才能为项目争取到足够的费用。当时最成功的网络游戏《子午线59》也只有25000名付费用户，EA对Multima项目并不是特别看好，但是花费了一段时间进行说服之后，加略特还是从EA的董事会争取了250万美元的资金来为项目制作一个Demo。

虽然当时是上世纪90年代，但是游戏的开发成本已经开始提高，大的项目一季度投入上百万美金已经不是什么新鲜事了，250万美元并不足以保证项目的完成，当务之急是完成EA所需要的Demo。刚加入Origin不久的著名程序员瑞克·德拉斯米特（Rick Delashmit）将《创世纪Ⅵ》的引擎改造成支持百人在线对战的引擎，与项目组成员一同制作了一个Demo，帮助加略特通过了EA董事会的评定，争取到了剩余的资金。

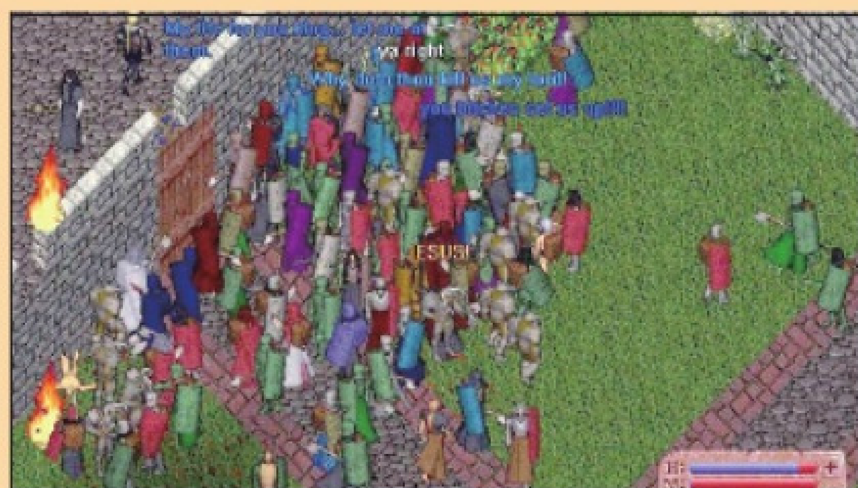
理查德·加略特并没有过多地插手Multima项目的开发，

（上图）UO世界以中世纪的英国大陆为原型，是一个骑士、怪物与魔法交织的世界
（下左图）拉夫科斯特展示UO的早期地图草图
（下中图）不列颠之王理查德·加略特与黑刺王一起聊自己的新项目
（下右图）游戏内测时期的截图









当时他主要的精力在《创世纪Ⅸ》上，因此把团队组建和开发的权力下放给了斯塔尔·隆——在UO的世界里，不列颠之王有一个亲密的战友兼继承人黑刺王（Lord Blackthorn），他的现实原型就是斯塔尔·隆。这位加入Origin不足3年的网络游戏玩家接下了领导开发UO的重担。

在没有开发资金的后顾之忧后，Multima项目正式开始招兵买马，到2005年9月之际，未来成为UO开发主力的成员基本聚齐。此时与隆一同开创项目的德玛雷斯特已经离开Origin，项目组补充了很多新人，包括后来成为UO首席制作人的拉夫·科斯特（Raph Koster）和他的妻子克莉丝汀（Kristen）。与之前大多是白手起家的网络游戏开发团队相比，Multima项目组的成员大都有MUD类网络游戏的开发经验，他们深刻地理解“大型多人互动”的重要性：主程序瑞克·德拉斯米特经验丰富，领导开发过MUD领域著名的一个引擎DikuMUDs，同时也是拉夫·科斯特的游戏行业引路人，他与妻子都曾参与过DikuMUDs的开发和维护；斯科特·菲利普（Scott Phillips）和后来加入项目组的杰夫·珀西（Jeff Posey）来自另外一套MUD引擎LPMud的开发团队……似乎只有美术设计师麦克尔·普瑞斯特（Micael Priest）没有网络游戏的相关经验，他之前最主要的成就是上世纪70年代一些乐队专辑的封面海报。

开发团队成员基本聚齐后，紧张的工作便开始了，其中引擎的开发是当务之急。虽然当时《子午线59》作为一款3D图形网络游戏取得了一定的成绩，但是包括加略特在内的项目成员依然认为3D技术还并不成熟，并且游戏开发难度非常大，因此并未跟风地开发3D引擎来开发，而是使用“创世纪”系列一贯的斜视角2D引擎。事实上自《子午线59》诞生之后很长一段时间内，网络游戏对3D引擎的利用都极其有限，人物与环境之间的交互直到最近几年才开始逐渐普及。

Multima项目的美术风格和视觉效果有些类似《创世纪Ⅶ》，开发团队成员对此前德拉斯米特改善的《创世纪Ⅵ》引擎进行了优化，努力提升游戏的表现效果，以呈现给玩家一个栩栩如生的中古世界。游戏的世界建立在“创世纪”系列玩家们所熟悉的“不列颠尼亚”（Britannia）——一个剑与魔法主题的奇幻世界，主线故事和“创世纪”系列略有不同，但是基本的世界架构逐渐搭建了起来。

此时开发团队要做的是让进入到这个世界的玩家能够真切地感受到角色的存在感。这并不是说起来那么简单的事情，开发团队希望能让玩家获得一种自由的体验，玩家既可以选择成为一位精通格斗技巧、清除怪物热爱冒险的战士，也可以选择成为一名铁匠，为冒险的勇士们打造武器或者防具——在不列颠尼亚的世界里，玩家可以选择自己想要成为的身份，然后以这个身份生活在这个世界之中。

为了完成这个目标，除了传统RPG中的战斗等系统外，还要引入一个生产系统——而这主要得益于拉夫·科斯特和他的妻子克莉丝汀的设计。在此之前，科斯特在开发团队的表现已经让他成为了首席制作人，取代曾参与开发过

“创世纪”系列7、8两代游戏的安德鲁·莫里斯（Andrew Morris），成为了策划的领导者。科斯特将游戏中的原材料作为生产系统的核心，生产的过程即是将原材料从一个物品转移到另外一个物品的过程（比如割下动物的皮革制造皮甲，挖出铁矿冶炼武器，砍伐木材制造家具），而且原材料之间也可以发生相互作用（比如木材碰到火之后会燃烧）。

显然，这个生产系统是如今诸多MMORPG常见的设定，但比较戏剧化的是，在UO上线之后，生产系统遭遇了一些业内的非议。一些人将其戏称为“烤面包”（Bake Bread）系统，认为这让玩家变得不够“英雄”——在传统的RPG设计中，玩家扮演的主角都是拯救世界的英雄，而UO却允许玩家从事英雄们所“不齿”的生产职业，实在有失身份。2003年运营的《魔剑》便打出了这样的广告：“我们不烤面包，我们碾碎一切（We don't play games to bake bread, we play to crush）”，以此嘲讽UO的同时吸引玩家的关注。现在回过头来看，这一系统的加入让游戏的角色扮演变得更加广阔，丰富了游戏的可玩性，也吸引了更多的玩家，尤其是那些对杀怪、PK不感兴趣的玩家。

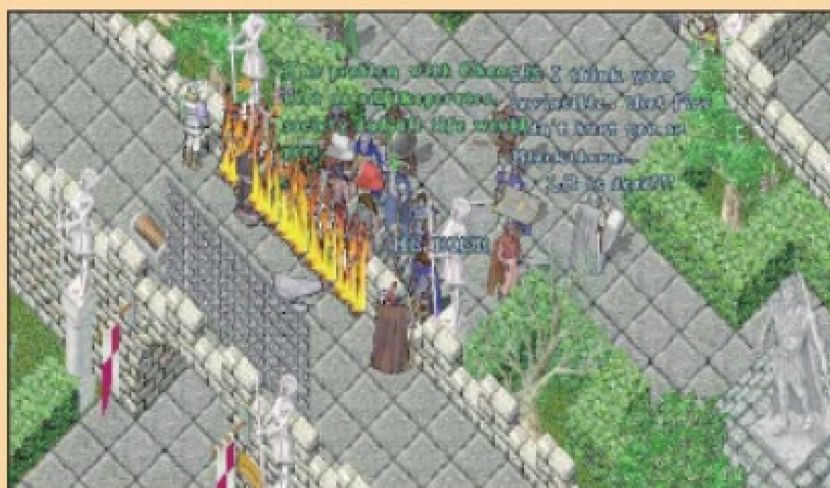
除了引入生产系统之外，UO在初期还引入了一个“虚拟生态系统”（Virtual Ecosystem），以让游戏更像一个现实的世界。这个系统是根据设计师麦克·沙夫瑞（Mike McShaffry）的提议而设计的。游戏中的每种生物都要有生存的依据，比如龙需要吃很多的肉并掠夺财宝，如果玩家将它的主要食物来源——龙穴周围的鹿杀光了的话，那么它就有可能飞到人类的村庄来寻找食物。人类不想遭遇灭顶之灾就只能杀掉这条龙，或者保持龙穴周围有足够的食物来源。开发团队希望游戏中的世界能够像现实世界那样依靠食物链自行运作——兔子吃草，狼吃兔子，以此类推。如果这个食物链有一个环节断裂，那么上一个环节的怪物便有可能做出围攻人类城镇以寻食的行为，让游戏环境变得更加多变和富有活力。

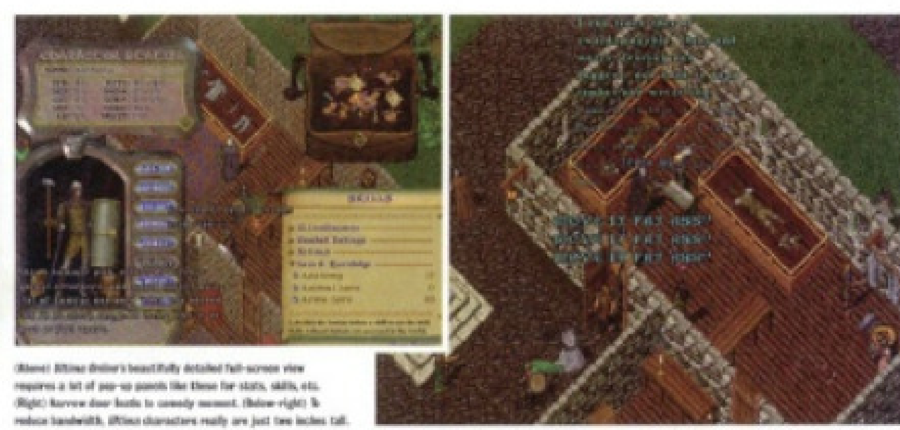
不过这一系统在Alpha测试之后却被移除了。主要是开发团队发现玩家的对内容的消耗速度太快，导致该系统完全无法发挥作用。玩家们很快杀掉了游戏中的一切生物，然后自相残杀——如你所想，因为虚拟生态系统的存在，游戏中的各种生物死亡之后并不会重生。最终开发团队取消了这个设计，将怪物设计为可重生，才保证了游戏的正常进行。

1996年初，UO的很多设定都已完成，并准备在5月进行Alpha测试。在Alpha测试之时，游戏距离“大型多人互动”的概念还有点远，这个时候的版本只能像《子午线59》那样支持最高250人在线。到了Beta测试之前，开发团队做了很多工作，将游戏支持的同时在线人数提高到了2500～3000人。为了实现这个目标，程序员们开发了很多新的技术，实现了相邻地图的无缝衔接。不过在游戏正式运营后，这些技术的不成熟也造成了一些Bug和漏洞，被一部分玩家所利用。

Alpha测试时的UO，视觉效果依然比较简陋，图像和模









Wired

“Within minutes I had been slain by a diminutive deer.”

90



（上左图）UO中的房屋系统
（上中图）不列颠之王被刺杀的瞬间在游戏史上成为永恒
（上右图）UO发售后获得了众多游戏媒体的关注和推荐，图为《PC Gamer》的评测，并当选为该杂志1998年1月最佳游戏
（下图）不列颠尼亚大陆地图写实版

型的细节以及UI界面都十分粗糙，但是依然有数千名玩家涌入测试服务器体验。1996年5月，游戏被命名为《网络创世纪——破碎遗产》（Ultima Online: Shattered Legacy），并在E3游戏大展上展示，吸引了无数玩家的目光。

Alpha测试结束之后，开发团队修复了一些问题，对游戏的细节做了很多的改进，包括界面优化、Bug清除等等。这期间曾参与过《子午线59》开发制作的瑞奇·沃格尔加入到UO团队来，提供了更多的经验和创意。当UO终于要迎来Beta测试之际，开发团队在网站上以2美元的价格销售测试光盘，在制作团队的初步预期里，可能只会有几百名玩家购买，最多也就上千。但是出乎意料的是，几天之内团队就收到了50000名玩家的购买需求。在此之前《子午线59》已经正式运营，付费用户只有25000人，因此EA对UO的运营成绩预期也只是30000名付费用户。结果游戏还未上线便能吸引这么多玩家，这让Origin和EA都十分振奋。UO之所以有如此规模的玩家，一方面是当时的网络用户群体不断扩大，玩家对网络游戏的需求也逐渐增加；另一方面也是“创世纪”这一经典RPG品牌的吸引力和前期测试与宣传的成果。

理查德·加略特回忆此事时曾感叹道：“这是改变未来的一天。”在此之后，UO成为EA颇为重视的项目，为了保证游戏更顺利地完成，EA甚至还将当时《创世纪Ⅸ》的开发进度暂停了一段时间，抽调一批人员来协助UO项目。在经过一段时间的紧张工作后，UO终于在1997年6月迎来公开测试。

在游戏公开测试期间，发生了一件大事，震惊了整个UO世界。

为了让游戏变得更加有趣，开发团队的成员经常会进入游戏，操作NPC角色来与玩家互动。加略特本人操作的角色是游戏世界的统治者不列颠之王，斯塔尔·隆则是黑刺王，其他一些项目成员也经常通过GM权限来扮演固定的NPC。1997年8月8日，公测服务器即将关闭前一天，加略特和隆分别操作自己的角色到各主城的宫殿演讲，感谢参与公测的玩家。为了防止过多的玩家涌入而对服务器造成太大压力，Origin重启了服务器，但是在重新启动之后，加略特操作的不列颠之王在黑刺王的城堡前被一个名为Rainz的玩家用火墙术当场烧死了！

当年23岁的Rainz是任职于印第安纳波利斯一家网络软件开发公司的程序员，当服务器恢复正常时，他和公会同伴一起溜达到不列颠，不列颠王、黑刺王在城墙上正对着人们演说。Rainz的职业是个盗贼，有着高超的偷窃技巧，他在人群中偷到了一张火焰力场卷轴，便对着城墙使用了这个卷轴，看看会发生什么事。没想到不列颠王惨叫一声，直接倒地死了。这场动乱之后，黑刺王或是什么力量召来了4只恶魔进城，接下来就是场大屠杀。

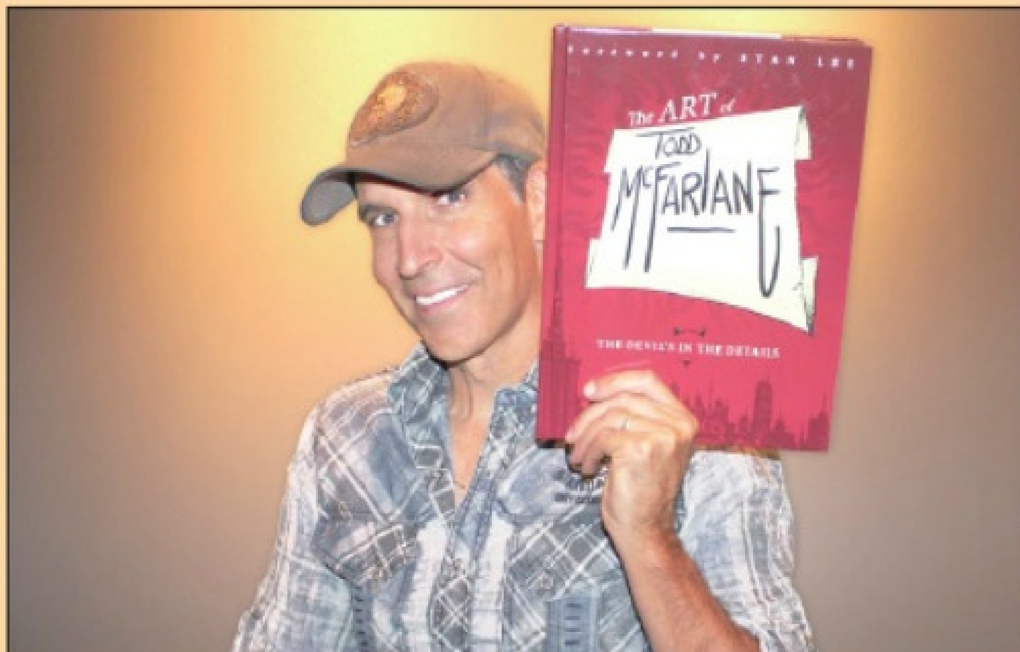
事件的起因来自于Origin工作人员的疏忽：在服务器重新启动后，GM操作NPC角色时原本应将角色设定为无敌状态，但是他们忘记了。这一事件被很多媒体以“Lord British is Dead！”的标题进行报道，成为网络游戏发展史上的一











（上左图）UO玩家创作的艺术图
（上中图）UO玩家以游戏中人物模型制作的宣传画
（上右图）拉夫科斯特展示自己收藏的UO相关报道
（下左图）被称为不列颠之王的理查德 加略特的梦想是登上太空，而他最终也实现了这一梦想
（下右图）麦克法兰为UO制作了黑刺王的新模型并制成了周边，图为托德 麦克法兰

件大事。肇事者Rainz的帐号虽然被以使用Bug为由封杀，但也因此成为了网游历史的一部分。

1997年9月24日，UO正式在北美收费运营，一个全新的世界呈现在全世界玩家的眼前。

在1996年的时候，当时的网络市场是MUD占据主流的时代，《子午线59》开启的图形网游还只是少数玩家盘中的盛宴，而UO则让图形网游迅速流传开来。游戏原本的系列作品影响力让UO一面世即受到了大量的关注，优秀的游戏内容和系统也获得了专业媒体和玩家的一致好评。游戏采用当时最普遍的月付费制度，月卡价格为10美元/月，同时也提供了略优惠的90天的卡，在此之后的欧美网游收费多数都采用月卡制度，UO初期的影响很大。

游戏运营之后，问题也随之而来。一是游戏中的玩家行为，由于UO和最早的《栖息地》一样对PK未做任何的限制，一些玩家很快在这上面找到了乐趣，少量的红名玩家以杀人为乐，新手和热爱和平的玩家受到了很大的影响，因此开发团队对PvP行为进行不断调整，但无法从根源上遏制，为数不少的核心向PvP玩家对游戏生态产生了一定的影响，但也吸引了更多热爱PvP的玩家加入。

私服也随之而来。早期的图形网络游戏由于开发经验和技术不成熟等原因，存在一定的安全性，因此很容易被破解。游戏运营不久，有玩家用第三方反编译模拟程序把UO的客户端破解，任何拿到客户端的玩家都可以架设服务器设定自己的规则来让玩家进行游戏，从此UO的私服在世界各地泛滥开来。UO的私服进入中国大约是在1999年，国内的早期很多玩家和游戏开发人员也从UO中得到启蒙。在今天，世界各地包括中国，依然有为数不少的UO私服存在。

在UO之后，Origin Systems一直在对游戏进行后续内容的更新和维护，同时也有传言有部分成员在进行UO 2的开发，但是随着不列颠之王和黑刺王的离开，以及不断出现的竞争作品让UO 2多年来都未有任何消息公布，人们不禁怀疑EA是否还愿意重塑这一影响了一个时代的游戏的辉煌，希望我们能够看到这一天的到来。

启示：创意与实现

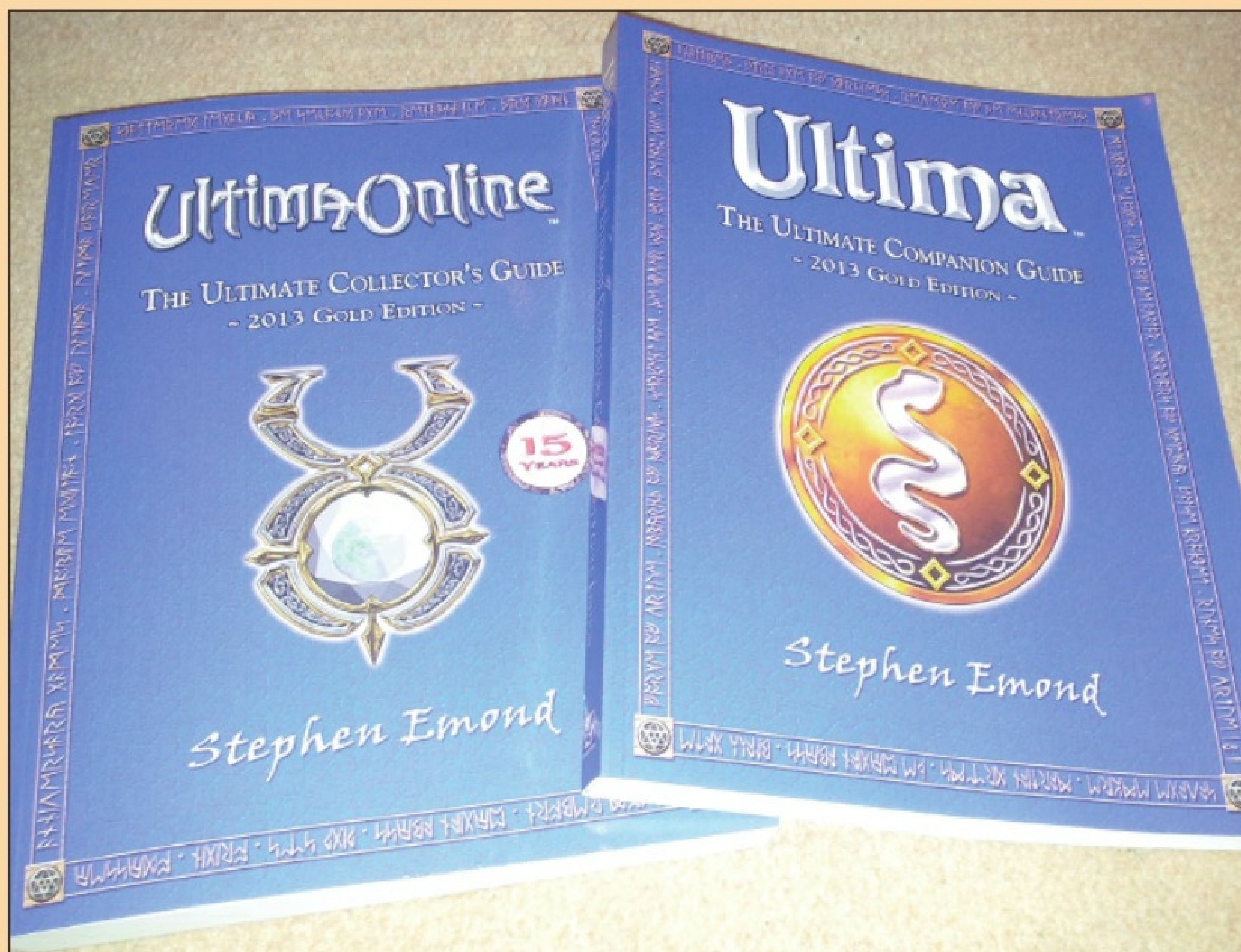
在网络游戏开发的过程中，设计人员经常会有些突发奇想的构想。比如人们在UO开发过程中构思出的虚拟生态系统，玩家的行为会影响到整个世界，形成蝴蝶效应。这种忽然迸发的创意能为游戏增色不少，但是如果无法很好地实现，带来的毁灭性影响也许会更大，因此游戏的测试环节就显得十分重要。创意实现之后对玩家带来怎样的影响，将决定这一创意能否真正成为游戏的一部分。P

下期预告：下期的内容是《无尽的任务》——这是一款伟大的游戏，对网游发展的意义不亚于本期的《网络创世纪》。和UO一样，时至今日在网络上仍旧有人不断谈论起EQ，EQ的外服也依旧在运营，SOE甚至在去年年底发售了游戏的第19个资料片。鉴于这款游戏的特殊历史地位，我们决定将其分两期连载，其间还有神秘嘉宾登场，不要错过。









（上左图）在UO中，英雄不列颠之王离玩家远去，引来众多玩家追思
（上中图）在进入平板时代之后，EA在网页端和iPad上开发了一款名为《Ultima Forever》的游戏
（上右图）斯塔尔隆在游戏中的黑刺王造型（图为麦克法兰2002年出的周边模型）
（下图）UO 15周年时推出的相关周边书籍



纵情欢呼二十年

电子竞技这个正在逐渐进入主流视线的新兴娱乐项目，诞生不过20年，产业化和娱乐化则更是最近几年才开始的。无数玩家为众多精彩的电竞游戏和赛事疯狂，《Dota 2》的全球邀请赛和《英雄联盟》世界总决赛甚至创下了百万人同时在线观看的天文数字，为什么呢？

■晶合实验室 Digmouse

是什么定义了电子竞技？

这是一个很严肃的问题，我相信几乎所有读者，或者说绝大部分现在的玩家应该都至少听说过“电子竞技”这个词，可问题在于：“电子竞技”究竟是什么？它为何能在短短的十几年寿命里吸引数以亿计的玩家投入和关注，成为现代电子游戏工业不可缺失的重要一环？这个问题我们很难在这短短几页中完整地回答，但有一点可以肯定的是，电子竞技作为一项对抗运动的观赏性，是这中间极为重要的一个原因。

那么，这里要问一个问题，什么是观赏性？

实际上中文中对“观赏性”这个词并没有一个非常明确的定义，而英文中这个词不论是使用Appreciation还是Enjoyment，定义则比较统一，大体上就指对事物或活动的观赏过程所带来的愉悦感。具体到本文要探讨的话题，这里所指的不论是传统体育，还是电子竞技，通常我们用“Spectator Sports”——“观赏性运动”来指代。

围绕游戏产生的各种竞技活动几乎是随着现代电子游戏工业一起诞生的，广义上的“游戏赛事”最早可以追溯到1980年正如日中天的雅达利为《太空侵略者》举办的竞赛，那年有超过1万名玩家参加了这项后来名垂青史的赛事。这个时代最著名的游戏竞技活动——把它们叫做“赛事”其实并不准确——则是入选了吉尼斯世界纪录的1987年电子游戏大师赛，以及著名的1990年任天堂世界锦标赛。

但当时的街机和8/16位家用主机游戏的对抗性显著不足，这些竞技活动的主要规则和内容是看参赛选手谁能获得更高的分数，这和我们小时候打红白机的时候互相比拼得分好像也没有什么区别。一句题外话，关于老游戏的得分纪录，Walter Day创立的Twin Galaxies网站记录着所有古早游戏的得分纪录，迪斯尼动画长片《无敌破坏王》中街机厅老板利特瓦克先生所穿的黑白间条衫正是对Walter Day的致敬。

同时，那个时代互联网络基本上还不存在，玩家得知这些比赛的唯一途径是《任天堂力量》这样的游戏杂志，或是电视台的转播，其故事性和作为竞技对抗项目的刺激与未知要素因为时效性的缺失而大打折扣，在网络直播与电视转播介入前，电子游戏的所谓“竞技”更像雅达利或任天堂的宣传行为和玩家集会性质的社区活动。

直到现代PC游戏的里程碑《毁灭战士》带来了革命性的局域网和互联网对战功能，以及如今成为射击游戏标配的死亡竞赛模式，“电子竞技”这个概念才真正有了成立的基

础：要与人斗，先得有个角斗场。

蛮荒与锋芒

公认的第一个电子竞技赛事是1997年微软举办的《雷神之锤》赛事“赤红毁灭”（Red Annihilation），FPS传奇Thresh拿走了大奖：约翰·卡马克的那辆法拉利328跑车。

这个赛事开启了初生的电子竞技的第一个时代，这个时代是属于FPS的：《雷神之锤》《虚幻竞技场》《雷神之锤Ⅲ》《反恐精英》在近10年内统治了电子竞技界，CPL、CGS等早期著名电子竞技组织无不建立在FPS游戏竞技的基础之上。

究其原因，除了FPS在那个PC游戏的黄金时代作为游戏开发和硬件技术的绝对领跑者的统治性地位，最重要的一点，则是FPS在观赏性上的巨大优势：任何人，只要他的思维略微正常，都可以很清晰地理解FPS的赛场上所发生的一切：开枪，命中或不命中，杀人或被杀，逻辑就是如此简单。而在电视和网络直播都不完善的当时，卡马克高瞻远瞩地在id Tech引擎中加入的录像回放（著名的Demo功能）为玩家和媒体提供方观看与回顾赛事提供了可能。

这个可能性在Valve的《反恐精英》中被上升到了一个新的高度：观战模式在1.1版中加入，并在CS的整个GoldSrc（id Tech 2修改版引擎）时代期间多次得到改进，地图显示、第三人称视角和自由视角的加入让战场的直观展示成为可能，加上创造性的HLTV游戏内直播平台的建立，这些可以说是CS在那个时代成为电子竞技王者的重要因素之一。

在同一时期，与以CS为代表的FPS游戏分庭抗礼的另一个重要电子竞技项目，则是差不多同期诞生和发展起来的即时战略游戏，这其中最具代表性的当然是暴雪的《星际争霸》和《魔兽争霸Ⅲ》，这两款游戏的历史地位已经不需要多费一丁点的口舌，而作为早中期RTS游戏的最优秀代表，这两款游戏加上《帝国时代Ⅱ——征服者》等竞技寿命较为短暂的作品，形成了现代RTS竞技游戏和其衍生物的基本游戏规则和观赏性基础。《星际争霸》和《魔兽争霸Ⅲ》的观战模式其实并不完善，对比赛的现场解说提出了很高的要求，但拜强大的地图编辑器所赐，《魔兽争霸Ⅲ》可以在自定义地图中实现一些较为高级的观战功能，而自定义地图中更是诞生了DotA这个如今成为一个流行类型的作品，关于它我们后文还会提到，暂且不谈。

RTS的观赏性根源在于快节奏的大规模部队对抗，相比将着眼点集中在几个个体之间的生死对决上的FPS是另一个极端，体现的是另一种杀戮之美。但这个模式也并非毫无问题，《魔兽争霸Ⅲ》强调英雄技能的使用和小分队多线对抗的游戏系统极大地限制了“战术”这个RTS游戏重要组成部分的应用，使得《魔兽争霸Ⅲ》中后期的比赛愈加枯燥，同时RPG化技能的存在则为观众带来了一层理解上的障碍，相比它的老大哥《星际争霸》和后来者《星际争霸Ⅱ》，《魔兽争霸Ⅲ》只有七八年的主流竞技寿命就明显显得短得多了。









（上图）任天堂世界锦标赛奖励的黄金卡带，如今已是价值连城
（下左图）如今已成为游戏界不朽传奇的Twin Galaxies游戏历史排行榜
（下中图）Thresh和他的战利品：卡马克大爷的法拉利跑车
（下右图）《魔兽争霸Ⅲ》的观战和录像并没有多少利于观赏的附加功能









（上左图）DotA作为一张自定义地图，提供了相当出色的观战功能
（上右图）CS是FPS游戏中观战模式的先驱，CSGO的观战模式同样走在同类型中的最前端
（下左图）随着斗剧的淡出，EVO已经成为全球最大的综合性格斗游戏赛事
（下右图）MOBA游戏的交战场景激烈华丽，但对门外汉来说很容易一窍不通

而这中间的其他主流竞技项目，像是以“FIFA”系列为代表的体育游戏、在WCG等中曾有短暂出场的《极品飞车》和《TrackMania》等竞速游戏，它们的游戏内容原本就是模拟现实体育运动，其观赏内涵也和现实体育运动没有本质区别，但正因如此，无法与传统体育区分开来，获得属于自己的竞技属性和独特观赏价值的这些项目，在这些年间逐步淡出了主流电子竞技赛事的舞台。

这其中的一个特例则是格斗游戏，它的历史可以追溯到古老的街机游戏时代，但超低的上手与观赏门槛、加上街机文化带来的巨大群众基础，使得它在如今的电子竞技领域中仍然占据着不可忽视的重要地位，Justin Wong、Infiltration和梅原大吾等格斗游戏明星的知名度也完全不逊于所谓的“主流项目”的顶尖选手，要论历史，格斗游戏恐怕才是竞技舞台上的真正常青树吧。

后直播时代

我们现在所熟知的现代电子竞技，可以说是从DotA这张《魔兽争霸Ⅲ》自定义地图的流行开始的。在“魔兽3”框架下衍生和发展起来的DotA奠定了一个如今被称为MOBA的游戏类型，它的流行不仅拜“魔兽3”巨大而成熟的自定义地图社区所赐，同时也是传统RTS式微期的一个象征，还是愈加快节奏和快餐化的现代游戏工业和市场的一个缩影。

DotA作为“魔兽3”的强大地图编辑器最成功的作品，在提供一个优秀的观战体验方面走得很远，早早地就提供了记分板和每名玩家单独的状态显示等如今已经成为竞技游戏标配的功能。

但对于第三方玩家来说，要看懂DotA，其门槛和玩DotA的上手门槛差不多一样高，几十上百个英雄和数十种不同装备的繁杂组合，加上团战中各种眼花缭乱的技能施放，面相上或许很激烈，但对第三方玩家来说，也就相当于放了一场烟火，烟火放完了也就过去了，这种在观看者眼中场面与游戏过程的分裂现象是MOBA这个大热的类型一直未能解决，恐怕也无法解决的问题，好在如今以《英雄联盟》和《Dota 2》为代表的这个游戏类型的玩家实在够多，比赛的观看比例或许不高，但胜在数量够大。要说给观众设置的门槛按从低到高排列，差不多要按格斗游戏＜FPS＜体育游戏＜传统RTS＜MOBA类游戏这个顺序排列，前几个类型大多玩家数量有限，可能都不到《英雄联盟》的零头，但凡是有大型赛事，观众的转化率可都是相当高的。

对于作为观赏项目的电子竞技来说，近年来最大的革命性产品莫过于《Dota 2》强大的观战系统。这套观战系统其实采取的正是HLTV在多年前就已经实现的“实时加入观战”的概念，玩家可以随时进入一场正在进行的比赛进行观战，无需顾忌观战者栏位数量的限制或是断线的烦恼，而观战系统本身也足够强大，数据信息、视角切换甚至音频解说无所不包，这套系统也被它最大的竞争对手《英雄联盟》模仿，后者在观战和录像等功能上实在是有些对不起自己的江

湖地位，发布两年过去才有了功能类似的观战系统，而录像功能则至今没有正式加入。

可以预见的是，这样的观战系统会是未来有心成为电子竞技项目的游戏的一个标配。纵观如今电子竞技领域的所有作品，《星际争霸Ⅱ》拥有传统RTS至今最完善的观战功能，在《虫群之心》中还加入了定制观战UI的功能；CSGO的全新观战界面对双方队员相对位置和操作信息的显示非常直观；《Dota 2》和《英雄联盟》这两大MOBA游戏巨头则拥有强大的即时观战系统；而有野心进入主流电竞市场的《使命召唤——黑色行动Ⅱ》则将游戏直播功能“CoDCast”作为卖点之一。

而随着视频直播技术的进步，Twitch.tv（基于著名流媒体直播平台Justin.tv）等视频直播服务提供商的出现，让玩家将自己的游戏画面传播到全世界不再是一件门槛巨大的事情，也在另一方面降低了现代电子竞技赛事的直播与传播成本，在这个自媒体蓬勃发展的时代，游戏视频直播已经形成了自己的一套文化，在欧美地区甚至还是众多职业选手重要的收入来源，在这股浪潮的刺激下，越来越多的开发商开始将这个功能嵌入到自己的游戏中，例如《使命召唤——黑色行动Ⅱ》就提供了YouTube和Twitch.tv直播功能的内嵌，EA在Origin平台中直接提供了对Twitch.tv的支持，同样这么做的还有《SMITE》等新锐MOBA游戏，对电子竞技来说，观赏与分享的门槛从未如此之低。当每个人都可以是电子竞技的参与者、传播者和观赏者的时候，这项运动才有希望踏入被主流社会承认为“观赏运动”的殿堂。

附加价值的意义

在游戏本身提供的观看辅助功能的基础上，赛事转播方才会拥有更多的自由来为自己提供的转播内容添砖加瓦，高水平的赛事视频转播、语音解说和舞台主持这些游戏之外的要素，是现在的大型电子竞技赛事吸引观众眼球的重要因素之一。

DreamHack舞台的灯光设计与独立采访席；WCS欧洲区总决赛ESL演播室狂热的观众、主持人对社交媒体的关注、选手面部表情和手部动作的跟踪，GomTV GSL的演播室4个对战房的设置、详尽的数据显示与地图预览……这些原本只有在专业体育节目中才会呈现的细节，是现代电子竞技在主流视线中展示自己形象的重要环节，对如今的观众来说，在赛事应接不暇，每个周末甚至每天都有大量比赛进行的现在，正是这些因素，决定了他们会选择哪个频道，作为电子竞技附加价值的转播制作水平（“Production Value”）正变得越来越重要，而对于一个观赏项目来说，这正是它走向正规化、商业化的重要步骤。

电子竞技这个概念已经诞生了近20年，伴随现代游戏工业诞生和成长，越来越多的非传统电竞厂商开始在自己的作品中加入电竞成分，大浪淘沙，只有最具竞争性、平衡性和观赏性的作品，才有机会成为玩家心目中的电竞经典，永垂史册。

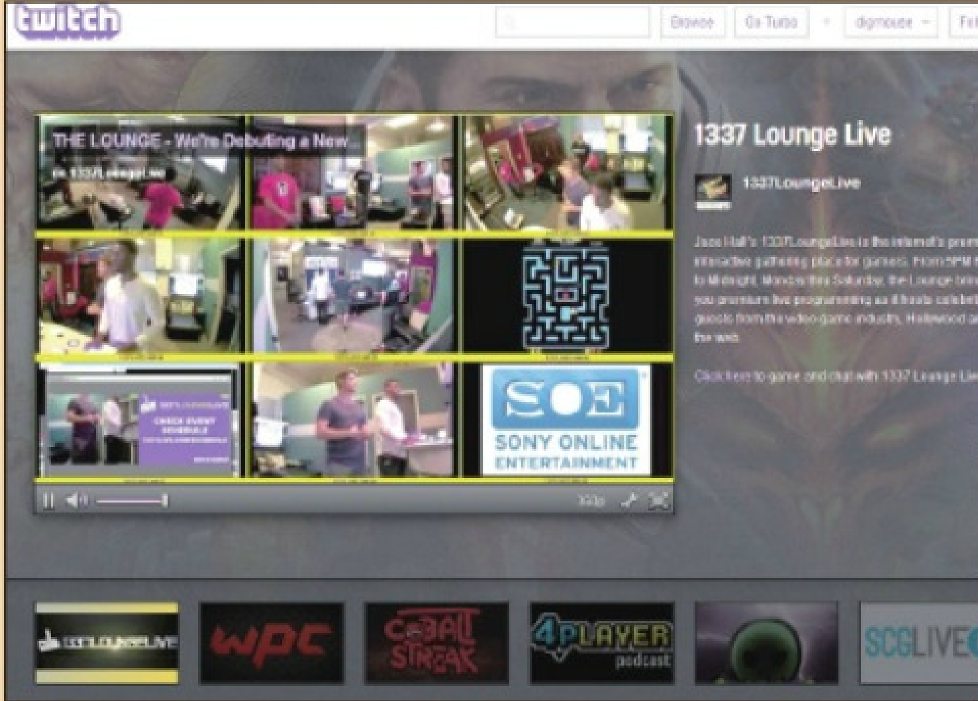












（上左图）《Dota 2》强大完善的观战系统
（上中图）《英雄联盟》的观战系统与《Dota 2》功能类似
（上右图）《星际争霸Ⅱ——虫群之心》加入了定制观战UI的功能
（下左图）《使命召唤——黑色行动Ⅱ》中的观战和转播功能
（下右图）Twitch.tv正形成一种独特的“直播文化”

PREVIEW

TOP C… AN… …MES

THE EVIL WITHIN

P111

黑道圣徒IV

当玩家在虚拟城市像尼奥一样发掘出自身的「赛亚人"潜能后，奔跑速度、跳跃能力等均会提升至不可思议的境界，与汽车竞逐、在高楼大厦间飞檐走壁等都是想到就能做到（大概跟《杀戮原型》里差不多），甚至你还能使出远程意念移物、空中铁拳定点轰击、发射冷冻光线等……这果真是个让扭曲的人狂喜乱舞的游戏啊……

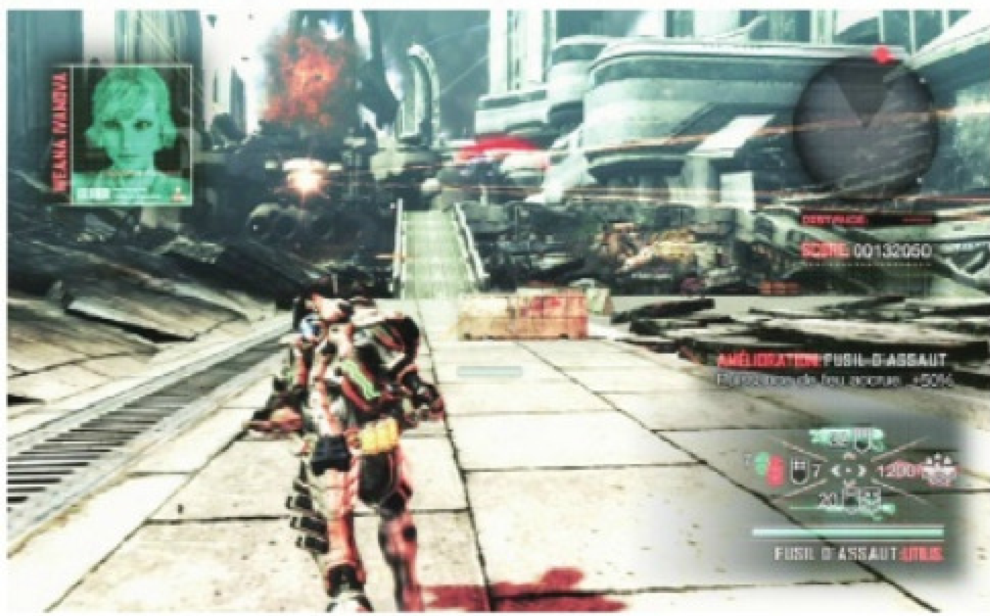
邪恶深处

■名称：The Evil Within/Psycho Break ■类型：TPS ■制作：Tango Gameworks ■发行：Bethesda Softworks ■平台：PC/PS3/PS4/X360 ■发售日：2014 ■撰文：辽宁 Nemo

作为曾经的"生化危机"之父，三上真司无疑为这个品牌倾注了巨大心血。虽然在整个"生化危机"系列中，三上亲自担任监督的作品只有3部，但这3部中的每一部都至关重要：1996年的初代《生化危机》奠定了系列的基础，成为3D恐怖游戏的教科书；2002年的《生化危机重制版》用当时最精美的CG背景和重新设计的关卡再次震撼了玩家，是系列中气氛最出色的一代；2005年的《生化危机4》大幅加强动作和射击元素，成为TPS圈子中的领军级作品，间接催生出《战争机器》《死亡空间》等高清时代的新品牌。然而到了2006年，CAPCOM关闭了四叶草工作室，大量员工离职，其中也包括三上真司。此后，以三并达也（代表作《生化危机0》《钟楼3》）为首的一批人马在世嘉的资助下成立了白金工作室（PlatinumGames Inc.），继续推出《猎天使魔女》等带有CAPCOM特色的动作游戏。2010年，三上真司以监督的身份为白金制作了TPS新作《征服》（Vanquish），这款游戏是三上对《战争机器》等主流射击游戏的回应。《征服》专注于单人战役，没有网战模式，游戏系统精妙，很有嚼头，动作也相当火爆，至今仍被视为节奏感最好的TPS作品。不过三上算不上是白金的正式员工，《征服》只是一部人情之作。名气与实力远在三并达也之上的三上真司并不看好白金的前途，他制订了自己的新公司计划。

2010年3月，三上真司创立了探戈工作室，半年后，他将公司卖给了ZeniMax Media，也就是id Software、Bethesda Game Studios等名厂的母公司。三上说，自己不想过那种有上顿没下顿的苦日子，公司有了充足的资金和时间才能产出好游戏，否则探戈就只能被迫做一些不喜欢的项目来糊口，这并不符合他建立公司的初衷——相较游戏的品质，公司的独立性是次要的。ZeniMax财力充足，更重要的是，他们尊重游戏品质，允许制作组慢工出细活，不会像其他充满铜锈味的大集团那样，为了让游戏在档期内发售，不惜赶鸭子上架，逼出一个半成品，这是他选择ZeniMax的真正原因。从结构上看，探戈与缔造"毁灭战士"的id是一家人，和"上古卷轴"的Bethesda同为ZeniMax的子公司，在集团内共享技术与创意，这对三上也十分有利。在母公司的鼎力支持下，探戈迅速发展壮大，吸收了主程序员石川慎一郎、美术总监片贝直记、音效总监高田雅史等能人志士，他们在CAPCOM时代就是三上的左

探戈与id是一家人，和Bethesda同为ZeniMax子公司，在集团内共享技术与创意



■ 三上真司的上一个作品《征服》是一款融入了大量动作元素的快节奏TPS，场面相当火爆



■ 三上亲自演示了《邪恶深处》的一些关卡，他背景中的游戏海报上描绘了铁丝捆绑的大脑与疯人院



■ 这是海报图案里的主角塞巴斯蒂安，手里拎着古旧的提灯，令人想起"鬼屋魔影"中的人物



■ 三上办公室里张贴的另外两位主角的海报——塞巴斯蒂安的搭档Joseph Oda和Julie Kid Kidman，从姓氏和样貌上看，Joseph有日本血统



■ 发生了凶杀案的疯人院，警车已经赶到



■ 村庄里主要的敌人是这些头上钉着铁钉的狂暴丧尸



■ 雨中安静的现场，不知道发生了什么



■ 屋内环境如里世界一般阴暗压抑，所以必须有开阔场景作为调剂



■ 这枚原画足以让你想起《生化危机4》，当然气氛相当不错



■ 一些潜入才是上策的场景，不知敌人的AI如何

膀右臂，此番老友相聚，自然要大干一场，只是探戈的处女作多年来一直处于保密状态，玩家只能找到几张概念图，直到2013年春，Bethesda才公布了新作的正式名称。

《邪恶深处》的开头描述了一家疯人院发生的大规模凶杀案，警方迅速介入。主角塞巴斯蒂安（Sebatian Castellano）是一名职业侦探，他带着两位助手驱车来到现场，令他们吃惊的是，本该喧杂繁忙的现场周边却静得出奇，所有警车里也空空如也，在车内却找不到任何异样。三人进入疯人院调查，发现这里已血流成河，警察、医生和病患的尸体随处可见。调查途中，塞巴斯蒂安遭遇偷袭，后脑勺吃了一闷棍，陷入昏迷。待他醒来后，整座疯人院的内部似乎变了模样，气氛更加恐怖、疯狂。他被拘禁在房间内，想要逃出疯人院并不简单，院内充满了难以名状的怪人和怪物，就连墙壁也在不断地扭曲、变形——这栋建筑仿佛是一个吞噬生命的活物，不想让他溜掉。

三上随后还演示了一个室外关卡，结构与《生化危机4》开篇的村庄十分类似

待主角千辛万苦逃出疯人院，他发现院外的世界也变了模样，警车四脚朝天地躺在坑洼中，目能所及的区域都陷入了黑暗与狂乱，这就是游戏的序章关卡。三上随后还演示了一个室外关卡，结构与《生化危机4》开篇的村庄十分类似，主角与一批丧尸在一个村落中不断游走周旋。与丧尸战斗了一段时间后，周围环境再次发生异变，一股如同黑暗洪流般的力量又把他送回了那个可怕的疯人院里……

“这不是Bug，而是剧情的安排。”三上解释道，“疯人院是游戏的序章，开始的地方，也是整个故事中的一个重要地点，是邪恶的源头。玩家会多次造访这里，当然，每一次的关卡体验都不同。疯人院这种线性、狭隘、封闭的环境最适合恐怖气氛，但如果只有室内关卡，游戏就不够丰富，所以我们也设计了一些像村庄那样的室外场景。长期呆在室内关卡里，玩家会逐渐产生焦虑、恐慌、急躁的情绪，作为恐怖游戏，在一段时间内保持这种情绪是有必要的。但在情绪到达无法忍受的临界点之前，我们会安排一个室外关卡，让玩家透透气，待他们稍微放松一段时间后，再安排一个室内关卡。整个流程就这样在室内、室外两种环境中反复交叉推进，节

这是一种被称为Re-Bone Laura的“女性”怪物，肢体从尸体的躯干上扭曲地生长出来，长发披散，双手变为利爪……一切场景元素都在印证三上的话——努力营造纯粹的生存恐怖



以保险箱为脑袋的巨人，手持不明利器，十分凶残



战斗的视野看起来很好，弹药不多，不要浪费

奏松弛有度。”

疯人院的灵感源于美国著名的温切斯特神秘屋，这栋大宅共有160间屋子、2000道门、上万扇窗户，结构复杂如同迷宫，诡异的设计随处可见，如被砖墙堵死的窗户、躺在地上的门、无路可通的走廊。三上试图在游戏中重现这种独特的恐怖感。他说：“有人说，恐怖源于未知，但对于真正恐怖的事物，你知道的越多反而越恐怖。主角是一名侦探，他只想调查一桩普通的凶杀案，却意外地卷进了大麻烦，这并非他的本意。以前他是寻找证据的猎手，罪犯是猎物，这类普通案件，只要不断挖掘线索就能解决，一旦揭开真相，玩家就不再感到恐怖。而现在，他成了怪物的猎物，此后他了解的一切，他所作的一切，都是为了让自己活下去，这才是恐怖游戏应有的主题。”

游戏里的敌人可大致分为两类，一类敌人的形态和攻击方式与人类相似，如丧尸和壮汉，另一类敌人则是更诡异的怪物，玩家与他们初次遭遇时无法通过造型就迅速判断出它们是从哪里钻出来的、使用什么攻击方式。为了烘托现场气氛，本作的背景音乐很少，大部分场景陷入一片死寂，通过声音判断敌人方位的技巧很有用，有时玩家看不到怪物却听得到，压迫感十足。

“痛苦”一词是本作敌人设计的关键词，不论是脑袋上钉着铁钉的丧尸，还是浑身插满玻璃碎片的壮汉，都是痛苦的生物，他们想要加害主角，但自身其实也是受害者，深受另一个更强大更邪恶的存在的折磨，这是美术总监片贝直记设计敌人的切入点。

“精神”代表游戏中那些恐怖的冲击，“突围”代表主角要突破一切阻挠

游戏的日版标题为《精神突围》（Psycho Break），三上说，这两个单词在片假名中念着更顺口，所以日版改变了标题。“精神”代表游戏中那些恐怖的冲击，“突围”代表主角要突破一切阻挠，而非“精神崩溃”的字面意义——塞巴斯蒂安是个强势角色，他没有精神病史或心灵创伤，也不会被困难击倒，所以在主题上，这与“寂静岭”系列很不相同。

本作使用id Tech 5开发，探戈在《狂怒》的基础上对引擎进行了大幅修改，使其更符合游戏的需求。虽然目前官方公布的截图比例是16：9，但本作的实际画面比例为2.35：1，这是宽银幕电影的

■ 即使是一个有更多战斗成分的"寂静岭"，似乎也比《生化危机6》更有吸引力，这也是我们非常期待三上这款的新作的原因。游戏预定于明年发售，目前公开的截图是PS3和Xbox 360版的开发画面，PC和PS4版会增加更多特效和细节



■ 众多监视器画面里的疯人院看起来就像是另一座洋馆



■ 类似这样的走廊一直是恐怖游戏里喜闻乐见的场景

常用比例，在游戏领域中很少见。使用16：9的显示器运行本作，屏幕上下会强制出现黑边，保持画面比例，和在4：3电视上运行《生化危机4》的情况相似。游戏的视角属于标准的越肩TPS，但2.35：1的比例能让玩家身临其境，代入感大增。

主角将可以使用匕首、斧头、手枪、霰弹枪等武器战斗，但无法拿到机枪等大家伙，弹药也十分有限——玩家的目标并非杀光敌人，而是求生。本作含有潜入元素，在不被发现的情况下从敌人眼皮底下溜过去，比挥霍弹药杀敌更划算，就算潜入失败，玩家也有正面对抗和夺路而逃两个选择。"打不过就跑"是本作的常见战术，没什么丢人的，如果你缺乏放倒敌人的火力，就不要逞一时之勇——游戏鼓励智取，而非蛮干。本作的场景里没有很多陷阱，玩家很容易落入圈套，但换个角度来看，这些陷阱对敌人同样有效，玩家可以故意逃跑将敌人引入陷阱，事半功倍。游戏强调主角与玩家的同步性，根据情况不同自动调整主角的移动状态，在没有被敌人发现的情况下，主角会自动放低身段慢走，一旦暴露，主角的移动就显得迅速而慌张，这一点与今天的很多TPS相似——一个怪物突然出现时，屏幕中的主角和屏幕外的玩家都会有所反应，这是三上希望达到的同步效果。

《邪恶深处》是一部比较纯粹的作品，没有对战或合作模式，只有纯粹的单人剧情

与那些越做越大、越做越杂的游戏不同，《邪恶深处》是一部比较纯粹的作品，没有对战或合作模式，只有纯粹的单人剧情。玩家只能操作塞巴斯蒂安一名角色，虽然在流程中你偶尔会碰到几名普通人类，与他们共同求生，但在绝大部分时间里主角都处于孤军奋战的状态，这样的设计无疑是为了保证游戏的恐怖感。

三上认为，恐怖游戏发展到今天已严重变味，很多打着恐怖旗号的系列都成了动作游戏："主角要躲避敌人，要反击敌人，于是角色的移动越来越灵活，武器越来越丰富，火力越来越强，最终变得不再恐怖。"所以，《邪恶深处》带有一定的动作要素，但游戏中的动作设计只是为恐怖效果服务，而非反之。在世界观和系统方面，作为监督的三上也拿出了自己的特色，《邪恶深处》并非《寂静岭》的克隆，它有着自己的灵魂和个性。如果本作浓郁的恐怖气息能够吸引玩家，带给他们独特的体验，那么探戈工作室这3年来经历的一切辛苦都是值得的。

光环斯巴达进攻

■名称：Halo: Spartan Assault ■类型：ACT ■制作：343 Industries
■发行：Microsoft Game Studios ■平台：WP8/Win8/Win RT
■发售日：2013 ■撰文：江苏 防弹手柄



■ 乍看上去，的确有些像《光环战争》，但实际上只是一款手机和平板上的射击游戏



■ 一个斯巴达战士就算再强，也抵挡不过两个豺狼和一个绕道侧翼的精英，幸好在遇到包围时你还有身后的火力支援可以调用

《光环——斯巴达进攻》是近几代“光环”系列的开发工作室343 Industries在WP8和Windows 8/RT设备上推出的动作射击游戏。故事发生在“光环”的三、四代之间，玩家将扮演小说中唯一一个挪揄过士官长身高的女巨人Sarah Palmer，率领UNSC“无尽号”（Infinity）上的斯巴达四型勇士们对抗星盟违反停火协议的突然袭击。

这款游戏只是一款偏向移动平台的小品，采用斜45度顶视角，乍看上去像是《光环战争》那样的RTS。游戏的操作对应触屏，主要针对WP优化，目前尚不明确在Surface上会如何设置。

本作虽小，但还是继承了Halo品牌的招牌特色。每个任务的地图面积非常大，初始位置到任务目标之间也没有任何线性流程设计，很有沙箱的风范。如果玩家扮演的斯巴达战士发现了遗弃的车辆，就可以将其当作代步工具或重型武器使用，游戏也保留了从星盟手中劫持“幻影”“女妖”等强力载具的设计。与《光环4》类似，根据玩家的作战表现，斯巴达分队会获得一定的Spartan Points用于购买新型装备。当然，你也可以用真金白银，来享受USD玩家的快感。

官方小说中多次提到了斯巴达战士们采用虚拟现实技术，置身于历史战役的现场进行模拟训练。本作的“斯巴达行动”模式就是个与之类似的模拟器。在共计30个需要付费解锁的隐藏任务中，玩家将复习自“首度遭遇”以来斯巴达战士们执行过的艰巨任务，其中就包括士官长大神各种力挽狂澜的焦点大战。用“触摸”方式重温记忆，应该会别有一番风味。

致命冒险

■名称：Deadfall Adventures ■类型：ACT ■制作：The Farm 51
■发行：Nordic Games Publishing ■平台：PC/X360 ■发售日：2013.7.30
■撰文：江苏 防弹手柄

《致命冒险》将带领我们回到1938年——也就是琼斯博士尚未出道的那个时代，一个名叫James Lee Quatermain的富三代职业冒险家，从爷爷遗留的笔记中获得了关于开启失落文明的钥匙——亚特兰蒂斯之心的秘密。他与曾经当过特工的女合伙人Jennifer Goodwin一道前往埃及，途中遭到了纳粹异能研究组织Ahnenerbe成员的围追堵截，从北极的冰天雪地、危地马拉的热地雨林、碧波滔天的地中海到中东的沙漠——听上去，最后似乎又是被坏人押解着走进神庙大堂，然后启动圣物之后对方团灭，男女主角成功逃脱的俗套……

游戏画面艳丽，游戏方式也有点像《神秘海域》，由动作射击和解谜两大环节组成，只是采用第一人称视角。在与纳粹分子战斗时游戏就是FPS，而在解谜时又会让你有种《神秘岛》这类图形冒险游戏的既视感。此外，游戏并不会为了追求演出效果和流畅性，而用辅助措施来避免玩家卡关。在遭遇困境时没有“人性化”的提示来指引逃出升天的道路，玩家必须亲自打开罗盘、藏宝图、笔记本、手电筒等工具，在场景中寻找有助于自己脱困的信息。

既然要探险，就要面临先人留下的各种机关。它们虽然危险，但也可以反过来对付那些与自己作对的人类敌手和充当守护者的不死生物。主角并不是精通武器的战士，全程玩家只能使用两只大号左轮用于自卫，因此即便是强制战斗，也鼓励玩家智取，而不是放下属于“考古学家”的矜持去大干一场。



■ 既然要在金字塔里找宝物，阿兹台克Style的自然也不能放过



■ 游戏里几乎没有UI，所有辅助工具都化身为道具，即拿即用

真人快打完全版

■名称：Mortal Kombat Komplete Edition ■类型：FTG ■制作：NetherRealm Studios ■发行：Warner Bros. Interactive Entertainment ■平台：PC/PS3/PSV/X360 ■发售日：2013.7.23 ■撰文：上海 S.I.R

■《真人快打》在2011年登陆家用机平台，评价上乘。PC版包含所有DLC内容（包含4位DLC斗士与15个皮肤），是这个系列十几年来第一次出现在电脑玩家面前



■ 故事模式将带领你纵览雷电经历的血腥大战，最终地球的命运将会怎样呢？



■ 从初代起便有的经典的一对二模式依然健在！这可是游戏中的最大难关……



■ 新系统X-Ray类似超必杀，演出效果如X光片一样能看到对手碎裂的骨头！好痛……

也许你并不清楚，“真人快打”系列是上世纪90年代世界上最火爆的格斗游戏，甚至一度超过“街头霸王”。《真人快打》一代于1992年由老牌街机商Midway推出，采用当时十分先进的实写技术（使用动作演员，拍摄下他们的武打动作，将其还原到游戏里），这让游戏有极高的真实感，玩家操纵的斗士仿佛是活生生的人类。在写实画面下，游戏还充斥着各种暴力血腥的效果。一记上勾拳打得血如泉涌只是小意思，当对手按住你的头，将脊柱连根拔起时你才应该惊掉下巴。这款游戏从各个方面都在挑战家长的忍耐力，最终催生出了ESRB的分级制度。

《真人快打》最大的魅力莫过于它独特的中西混搭风格、怪力乱神的背景故事，将中国武术元素和少林、巫师、忍者、机器人等一锅乱炖，反而格外带感。在《真人快打》的世界里，天神用智慧和力量统治着宇宙，注视着世界万物的成长，但黑暗力量依然可以逃过天神的监视而作恶——黑暗帝王绍康（Dark Kahna）便是其中一位，他与天神定下了规则，在异世界召开一场比武大会，如果他的斗士能连续10次蝉联冠军，而地球斗士连续10次落败，绍康就能名正言顺地入侵地球。绍康手下最强的一位干将是地球上向其投诚的法师山水（Shang Tsung），但山水在最后一场输给了满腔怒火的白莲教成员兼少林派代表刘康（Liu Kang），从而让绍康的侵略之梦破灭。这就是系列最初的背景故事。

而最新的《真人快打》一开场就吊足人胃口。它先将一个大战过后的血腥战场呈现在玩家面前，众多老玩家熟悉的快打斗士们战死沙场，随后镜头移向了系列的两位宿敌——地球上的天神雷电（Raiden）与黑暗帝王绍康，只剩下他们两位相互厮杀。雷电渐落下风，于是用尽最后力气的他将一个警告传送给了过去时空的雷电，希望这场末日之战能胎死腹中。这个设定野心颇大，既牵涉到了时间线的最后，也回到了时间线的最初，以一种新的方式将系列剧情进行重新梳理与创作。如果按原先“真人快打”三部曲的发展，地球无可避免会被绍康毁灭，而本作里雷电正是要穿越到各个时期打破原有的故事，从而将历史重新洗牌。从使用与初代同名的标题来看，本作其实暗

这个设定野心颇大，既牵涉到了时间线的最后，也回到了时间线的最初



■ 被改造成机器人的角色们也会回归，难得的是，玩家还能看到他们被改造前的面貌



■ 夜狼是很多玩家想念的角色，他以各种灵能武器砍杀对手，是十分具有魅力的神圣战士



■ 山水与雷电，地球上势不两立的两位斗士，而观看着他们对决的则是黑暗帝王绍康



■ 扮相如“幽灵骑士”的战士蝎子曾被绝对零度所杀，现在他带着满腔的怒火从地狱回来了！



■ 4只手的恐怖战士希瓦本作大放异彩，喜欢用强力战将的玩家会很喜爱她



■ 女主角奇塔娜是位身材惹火的外星公主，其家园已被绍康毁灭，而她本人对刘康怀有好感

含了一丝“重启”的味道。更多的是旧事新说，老调重弹，为了日后全新的故事埋下伏笔。至于好不好，就要留给粉丝去评判了。

“真人快打”在1995年迎来了下坡路。系列的最高峰《真人快打3》被认为是一款换汤不换药的作品，加入更多连续技与人物，却弱化了杀人拳法的演出。随后，时隔3年改头换面的《真人快打4》再次成为快打迷们的恶梦，由于当时3D游戏已成主流，本作以多边形制作的人物根本无法还原系列的真实感，同时Namco的《铁拳》已引爆美国市场，从此《真人快打》彻底被边缘化。直至PS2时代，《真人快打——死亡联盟》大刀阔斧地改革，给每位角色加入徒手格斗与武器格斗两种打斗风格，游戏也更接近于3D格斗的打法，角色可以通过空间来闪避。这才将泥沼中的《真人快打》重新拉了上来，但本作几乎没有保留任何原有系列的元素，剧情与新角色设定混乱，令老玩家们不满。

致力于设计“真人快打”十几年的领主En Boob反思PS2时期的得失，决定让新作重回原点。抛弃了前三作的3D玩法，场景和人物虽然由多边形构成，但玩法更加接近“真人快打”前三部曲的风格。系统上基本照搬《真人快打3》，只是将三代较为鸡肋的奔跑设定去除了，取而代之以如今常见的疾退和前冲，4个按键依然对应高拳、低拳、高踢和低踢。连续技的使用类似三代的连锁技，只要按顺序连续使出特定招式，便可形成连锁。同时游戏也有浮空的设定，还加入了新的X-Ray招式，相当于“街霸4”中的超必杀，消耗能量条，一口气给予对手巨大的伤害。

总之，本作更像一款《真人快打3》的3D华丽重制版，老人物的装束也回到了前三代的样子

总之，本作更像一款《真人快打3》的3D华丽重制版，几乎删掉了所有《死亡联盟》的角色，相比三代，新作只增加了一些与重要剧情相关的人物，老人物的装束、美术风格也回到了前三代的样子，陪伴着《真人快打》一路走来的玩家应当会十分感动。当然不能不提的是，本作在宣传时着力于血腥的终结技，暴力程度比起真人扫描时代有过之而无不及，意味着系列最大卖点的回归。断头、断肢已是小意思，其中有个终结技甚至能将人直接撕成两半——有些玩家也许会感到不适，但忠实的粉丝们一定会发出会心的坏笑。

使命召唤幽灵

■名称：Call of Duty: Ghosts ■类型：FPS ■制作：Infinity Ward ■发行：Activision
■平台：PC/PS3/X360/PS4/Xbox One ■发售日：2013.11.5 ■撰文：江苏 防弹手柄



■ IW演示了一个独特的Demo，在一个潜水场景里有FPS玩家前所未见的水下枪战……这会很有趣嘛？



■《幽灵》可以算是Xbox One发布会首发软件环节的重头戏



■ 终于有了可以令人称道的面部细节，但主角是谁目前还没有消息

“在正式公布最新作《幽灵》之前，我谷歌了一下‘Modern Warfare 4’，让我吃惊的是，这个根本不存在的项目居然有122万个搜索结果，不少还煞有其事地配有剧情简介、系统说明，甚至还有‘截图’。”Eric Hirshberg不无得意地说：“这一方面说明玩家们对CoD续作的热情，另一方面也证明了我们的保密工作十分到位。”是的，这位Acvivision新任首席执行官说的没错，因为在Xbox One发布会上作为新主机的“护航”大作露面后，《幽灵》依然是一部充满谜团的“幽灵般”的游戏。我们现在能做也只是尽可能揭开新作的神秘面纱。

从名称上就可以看出，这不是“现代战争”的续作。Infinity Ward请到了好莱坞著名制片人、导演兼编剧Stephen Gaghan（代表作《毒品网络》《辛瑞那》，都是多线平行叙事型，似乎非常符合CoD的要求），他的任务是进行“重启”。从故事大纲看，我们熟悉的Price队长、俄国民族激进分子、TF141特种大队全部都消失不见，取而代之的是一个全新世界观：在不远的未来，美国的全球利益遭到了一个堪称“基地”威力无限加强版的恐怖组织的挑战，在庞大国家战争机器和恐怖主义网络的较量中，打遍天下无敌手的美国人，就好像是一个大力士在开阔场地中面对一个身形矮小的轻羽量级拳手那样无可奈何。为此，山姆大叔需要一个与来无踪去无影的恐怖分子一样灵活的“终端输出”，“幽灵”特种部队应运而生——Tom Clancy老爷爷表示你们是不是在剽窃我的创意呀？

玩家们更关心的是游戏是否能更换一个跟得上时代的新引擎，答案倒是乐观的

这次“幽灵”们其实是主场作战。游戏设计了“亡国灭种”的背景，它并不完全是要去致敬《赤色黎明》（Red Dawn），制作组认为，只有逆境产生的压力才能催生出玩家与剧中人的情感互动。相对于一个全新的故事，玩家们更关心的是游戏是否能更换一个跟得上时代的新引擎。答案倒是乐观的，早在Activision于圣莫尼卡举行的E3新作预热会上，IW就展示了一段丛林Demo（《幽灵》的首个预告片中也有这一场景），美术总监Zach Volker就新引擎的特性进行了详细说明，新图像引擎实现的效果比前作提高明显，但如果和其他次世代游戏比还是略显粗糙。



■ 原画之一，为什么有种穿越到《铁血悍将》的感觉？



■ 原画之二，这幅图大概可以反映出新作是如何利用掩体的



■ 毁天灭地的环境破坏效果已经达到了好莱坞灾难大片的效果



■ 乍看上去像是某一代CoD的高清复刻，特效和贴图质量还是有很大的提高的



■ 幽灵部队的徽章。《幽灵》公布之前这个图案曾在游戏官网上挂了好久，任凭玩家去猜测



■ 雨林的场景看上去很有点“孤岛”味，不过细节上的差别还是挺大的……

IW组意识到单纯地在单线轨道上堆砌脚本和视觉奇观已经无法实现CoD的可持续发展，他们计划在新作中重视“射击”的深度。本作会加入一个可以由玩家自主决定掩体后探身方向和“露出”幅度的主视角掩护系统，加速跑后输入下蹲和卧倒指令，还能让角色做出两种不同姿势的滑步动作。

当然，上述的这些新特性对玩过类似FPS和TPS游戏的玩家而言并不陌生。不过，就算你是非《闪点行动》《武装突袭》不玩的“高玩”，也绝对不曾见识过《幽灵》中加入的全新卖点——军犬！与那些浑身闪耀着英雄光环，关键时刻全部神隐的不靠谱系列NPC相比，这只猎犬会全程伴随在你左右。狗狗的动作捕捉是由在海豹六队服役的一只德国牧羊犬担任的，甚至在模型上还等比复制了其真身鼻子上的伤疤和耳廓内的纹身。相信在游戏中，它也会在关键时刻被IW组打几管鸡血，用各种“狗雄主义表演”来演绎一段段人狗情未了。

玩家拥有对军犬的控制权，但IW并不想简单粗暴地演绎这一新要素。“在与有特种部队服役经历的顾问进行沟通后，我们了解到军犬在战争中最重要的功能是侦察。”制作组说，“它们会用敏锐的嗅觉来识破埋伏，用急促的叫声来提醒那些隐藏的危险。此外它们还能完成追踪、捕俘、排除爆炸物等即便是资深士兵也很难完成的复杂工作。”他同时表示，军犬无需玩家全程控制它的行动，它是一个智慧的好伙伴，而不是一个需要时刻照顾的婴儿。

制作组表示，玩家拥有对军犬的控制权，但IW并不想简单粗暴地演绎这一新要素

竞争对手《战地4》在首发宣传中绝口不提多人模式，《幽灵》却没有这个顾忌，也许是对单机模式很自信，他们还没说明白单机，就公开了联机对战的一些特色。与新《古墓丽影》《战争机器3》等TPS多人地图的设计思路类似，本作也将强化环境变量对对战体验的影响。炸毁大坝喷涌倾泻而出的洪水、席卷战场的沙尘暴、吞噬一切的漫天大火等将会彻底改变地图的布局，也让每一局对战都不会有固定的进攻套路。军犬在线上模式中可以作为玩家的小跟班以及可供直接操控的对战角色存在，后者应该能引起不少玩家们的兴趣——扮演猎犬，利用地形躲避敌人的火力与视线伺机猛扑向对手，是这么值得YY的情景……

FIFA 14

■名称：FIFA 14 ■类型：SPT ■制作：EA Sports Vancouver ■发行：EA Sports ■平台：3DS/PC/PS3/PS4/PSP/PSV/Wii U/X360/Xbox One ■发售日：2013.9.24 ■撰文：江苏 防弹手柄

■ 从游戏层面来看，今天的FIFA可以算作是一个趋于完美的足球游戏，然而从模拟层面来看，它又存在严重的缺陷：进攻更多依靠拥有速度和身体优势的冲击型球员，对战更多是Box to Box式的两头对冲，中场的作用远远没有现实比赛那样重要。当然，每个玩家都能理解这种做法，因为用10分钟时间实现90分钟比赛的攻防次数，必然不可能将大多数的时间放在中场纠缠上。不过，以PS4和下一代Xbox为代表的次世代平台呼唤更加专业的足球游戏，这要求FIFA必须捅破这层窗户纸



■ 本作的射门对脚法和线路的要求更高，以往屡试不爽的爆抽和搓射可能不会奏效



■ LT键的护球功能可以和任何速度的带球动作结合，但这需要球员具备良好的盘带和平衡能力

尽管已经公布了次世代的版本，但《FIFA 14》从玩法和图像上仍是一款依托本世代硬件的作品，即便如此，EA Sports已经着手为未来进行技术储备。

在《FIFA 13》中，EA Sports通过“第一时间触球”来模拟球员在防守压迫下的停球失误。今年，他们终于勇敢地将可能会影响到爽快度的“失误”引入到了带球环节。本作中盘带精度较低的球员将不再能够依靠玩家操作的弥补而横行四方，他们在低速带球下的转向会变得笨拙，在高速带球时更容易出现破绽，这就让从《FIFA 12》加入的A键“战术防守”摆脱了“鸡肋”的地位。在对方带球过大时，玩家控制的防守者在靠近压迫时更容易进行主动抢断，而不必在面对盘带型玩家时一味死退，最后不得不进行赌一边式的防守。

一支球队在前场活动的球员不可能人人都成为尖刀人物，相对于强突而言，拿球才是最重要的能力，毕竟这关系着进攻线运转的流畅性，《FIFA 14》的“护球”（Protect the Ball）系统就是为了表现这一特点而量身定制的。LT（L2）键在《FIFA 14》中的功能不再是花式盘带和精确带球的起始动作，按住该键后，球员会运用合理的动作来阻挡对手靠近皮球，比如在慢速带球下面对对方的正面猛扑时会自动背身护球，身体一侧遭遇贴身逼抢时则会运用臂部动作来保护有利位置。护球系统将极大地增强克劳奇、哲科这种不以突破见长，但护球、做球能力惊人的锋线人物的作用。在防守状态下，LT键在攻防双方争夺控球权的过程中也会发挥巨大的作用，它能让玩家当前控制的球员运用身体优势抢占位置，因此以往屡试不爽的挑传身后现在也会受到极大的制约。

护球系统将极大地增强不以突破见长，但护球、做球能力惊人的锋线人物的作用

射门是本作革新的又一方向。以往比赛中经常出现这样的现象——射手在非常有利的位置做出了漂亮的打门动作，而球不是“准确”地命中了门将、门柱，就是偏出老远，让人不免怀疑自己遭遇了某种“潜规则”。制作组表示，产生这种问题的根源在于以往EA Sports只采集了正常射门时的动作捕捉数据，从未考虑过防守压迫给动作带来的干扰。而现在，每一脚失败的射门都能表现出相应的表演效果，究竟是突破之



《FIFA 14》会把知名球员的射门特点进一步细化，融入球的物理特性，对梅西这样的代言者来说想必更是会有惟妙惟肖的表现



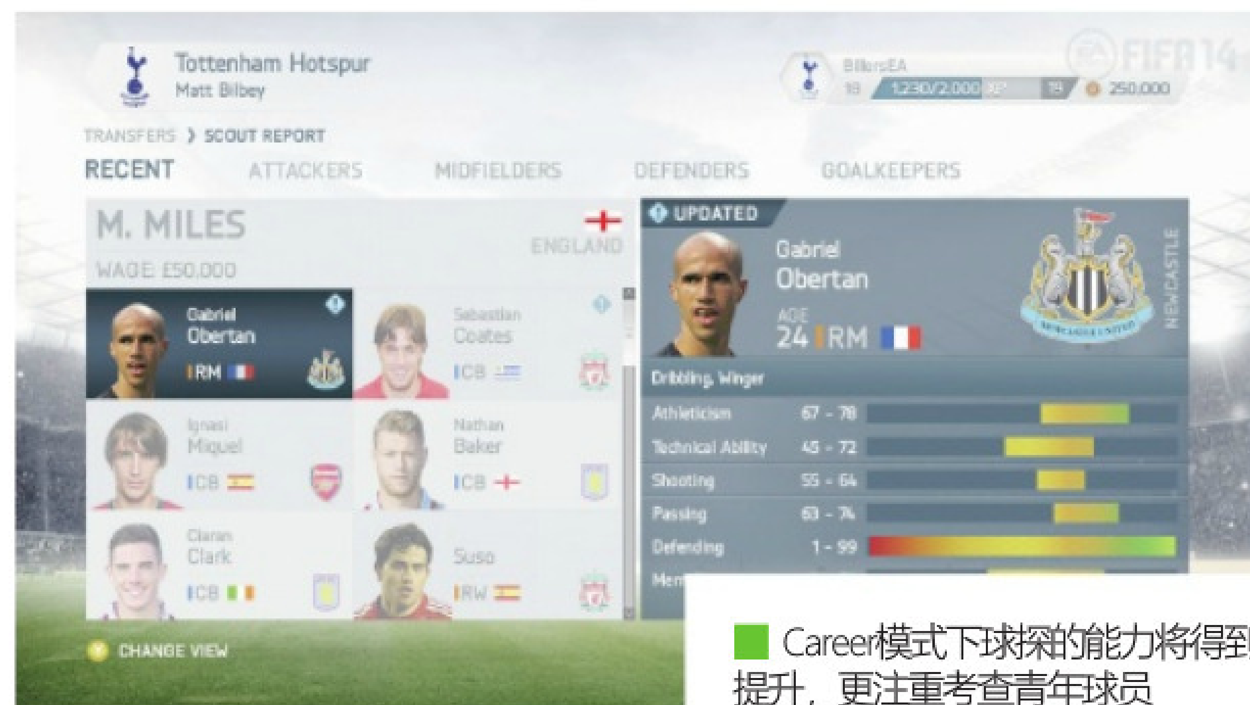
大力抽射也可以打出这种贴着草皮飞行的炮弹射门



在增加带球的难度后梅西会与普通球员拉开更大的差距



双足适应性较好的球员可以进行外侧带球，让对方更难下脚



Career模式下球探的能力将得到提升，更注重考查青年球员

后由于趟球动作过大而导致没有踢上力量、接队友的高速横传球时由于步点不对而导致踢错了部位，还是在失去重心后动作变形，每一脚失败的射门原因为何一目了然。

除了再现那些失败的射门外，本作还引入了“纯粹射门”（Pure Shot）的概念，目的是让成功的打门看上去更加带感，毕竟让兰帕德用左脚内脚背推射远角，以及让“葫芦娃”在禁区弧顶一带射出“兰兰”标志性的原地大爆抽，这些球就算可以打进，也会让人觉得不科学。《FIFA 14》会把知名球员的射门特点进一步细化，融入球的物理特性，使表演效果更符合每个球员的现实。

只增加进攻方的失误频率而不增加防守的压力，是很难再现绿茵赛场攻难守易的基本法则的，毕竟玩家总是可以找到通过操作来减少失误的办法。EA Sports承诺，本作的防线在保持良好位置感的同时，AI对于球路的拦截和对无球队员的盯防将更加积极，那些在威胁区域活动的对象将受到更具侵略性的贴身防守，无需玩家过多切换光标进行手动逼抢。当攻方前插时，守方的球员不会再像以往那样原地发愣，被挑传和地面直塞轻松撕破防线。在抢断方面，引入TD防守之后的主动出脚断球变得相当危险，因为出脚的幅度并不是可控的，一旦没有碰到球，等硬直过了对方早突破出去三四个身位的距离了。本作将改进为：当一脚扑空后，玩家可按下B键（O键）进行补救措施（相当于“取消”），根据自身防守能力的不同，防守方会利用身体和双臂干扰对方的突破，产生的结果也是动态的：可能按了白按，也可能一下把对方从有利位置上挤开，或直接下了黑脚。

《FIFA 14》的指导思想是增加通过中场的难度，让玩家将更多精力放在组织和调度上

从初期的信息来看，《FIFA 14》的指导思想是增加通过中场的难度，让玩家将更多精力放在组织和调度上，而不是通过快速短传和边路突破把战火轻松燃烧到对方的家门口。当模拟停球失误的第一时间触球在《FIFA 13》里问世时遭到了口诛笔伐，在后来的更新中这个用来模拟失误的创新系统算是给改没了。如此来看，《FIFA 14》中的多项提升模拟深度的特性，从调校难度和玩家接受度上也会有很大挑战性，但可以肯定的是，次世代FIFA作品的发展方向，将会在本作中初现端倪。

■ PES2014的首批官方图片，主角是创造了三冠王伟业的拜仁慕尼黑。按照官方新闻稿的说法，本作的系统已经酝酿4年之久，但令人失望的是游戏不会发行PS4和Xbox One版本

职业进化足球2014

■名称：Pro Evolution Soccer 2014 ■类型：SPT ■制作：PES Productions ■发行：KONAMI ■平台：PC/PS3/PSP/X360 ■发售日：2013.9.20 ■撰文：北京 MerlinPinkst



■ 重新制作的球场音效会更智能化地为主队加油



■ PS2时代菜地一般的拜仁主场已经一去不复返了

比《FIFA 14》的亮相晚了很久，KONAMI在6月初才发出了PES2014的首个官方新闻，但这种一年一度的作品非常例行公事，PES2013发售后不久，K社其实就已放出风来，描述了下一代游戏的前景，比如可能会使用更新的引擎等，《EDGE》杂志曝光了本作换用小岛组的Fox引擎的消息，《PlayStation官方杂志》甚至描述了新作登陆PS4的美好前景。不过正式公布的特性可能令人失望，本作虽然宣布采用新引擎，但不会登陆下一代主机平台……还真是令人无语。而官方公布的游戏特性主要包括6点：

真球技术（TrueBall Tech）：真实模拟球员移动和足球的运行、碰撞效果，细化玩家的摇杆操作方式，将真实的物理运算和相应的表演效果更好地结合。

动画稳定系统（M.A.S.S.）：核心是更好地模拟球员的对抗，与FIFA系列的球员碰撞类似，构建真实的物理系统，把一切运算交给系统，真实的对抗也会像现实中一样提升战术的多样性。

士气（Heart）：心理状态对比赛产生影响。主场作战时观众就是第12人，关键球员的发挥好坏也可能影响整个球队的状态。

实况ID（PES ID）：系统将记录100名授权球员的打法风格和动作习惯，玩家很容易就能辨认出他们，甚至都不需要看名字或球衣号码。这个设定其实是“实况”系列的优良传统，但PES2013中实现这一目标的球员只有50人。

系统将记录100名授权球员的打法风格和动作习惯，玩家很容易就能辨认出他们

团队合作（Team Play）：允许玩家通过战术设置在特定区域里操纵3名或以上的玩家跑位策应，跑出更好的路线。具体的跑位和配合可以预先设定好。

最后一项特性——硬核（Core）严格来说并不是游戏的具体特色，这个特性的实质是制作团队会加强与硬核玩家和球迷们的交流，从面部动画、动作流畅度到任意球和罚球机制等大大小小的设计都将听取他们的意见。

可见，到目前为止，官方对本作进行的描述还较笼统，尤其是最后一项游戏特性，也许意味着许多本作的设计还没有定论。本作预计在今年9月上市（9月20日是来自零售商的消息，官方没有确认），游戏中新增了亚洲冠军联赛模式，包含全部授权队伍。

国安永远争第一！P

黑道圣徒Ⅳ

■名称：Saints Row IV ■类型：ACT ■制作：Volition ■发行：Deep Silver ■平台：PC/PS3/X360
■发售日：2013.8.20 ■撰文：上海 死星战将

■ 玩家——也就是美国总统——的意识被禁锢在一个虚拟世界版的Steelport城市中，正好逃脱重力和科学的束缚，为所欲为



■ 高空落地不仅毫发无损，还能用重拳冲击波杀伤大片敌人



■ 念力移物指哪打哪，路人们可要小心了……



■ 被充气射线枪打中，立刻变成了要爆炸的气球

GTA系列取得的辉煌成功直接促进了沙盒类游戏的广为风行，而且后起之秀们明智地带有一定的个性化色彩，其中堪称最怪异的就是Volition的“黑道圣徒”（Saints Row）系列，卖弄嬉哈恶搞和擦边球元素，竟也打下一片江山。这些主要卖点在最新续作中体现得愈发明显。

本作剧情直接承袭前作，在三代的事件结束后，黑道圣徒在美帝人民中的声望达到了前所未有的高度，他们甚至将帮派势力发展到了政府管理层，而作为帮派首领的主角更是借此赢得大选，一举拿下了总统的宝座。功成名就，正是春风得意之时，可惜好日子没能持续多久，一伙自称为Zin的邪恶外星人军团将地球列为它们要征服的目标，主角作为地球上最具权势的公众人物成了这帮小绿人的重点绑架对象。Zin劫持得手后，立即将主角的意识禁锢在一个基于现实中的Steelport（三代的主游戏场景）改造而来的虚拟世界版中，希望靠这个来持续折磨主角的意识，直至他彻底屈服，从而沦为听命于Zin的傀儡统治者。

幸运的是，我们的主角并不是这么容易被击垮，他很快从另一位传奇人物——没错，这里我指的就是电影《黑客帝国》里的尼奥——身上得到启发，以非常手段获得了在虚拟版Steelport里“开挂”的权限，于是主角同Zin欢乐搞怪又不失史诗风范的浩大战争就此拉开帷幕……

本作由于加入科幻元素，因此制作者还准备了一些高科技感与喜感兼备的新杀器

本作由于加入科幻元素，因此制作者除了为玩家提供手枪、冲锋枪等传统武器外还准备了一些高科技感与喜感兼备的新杀器，比如充气射线枪（Inflato-ray），中招的敌人会身体（特别是头部）瞬间急速膨胀，最终炸成碎片；机械舞枪（Dubstep gun），顾名思义，任何人只要被它击中就会不停跳舞，直至跳到死；威武的机甲（Mech Suit）可以穿上去在大街上横冲直撞。

当玩家在虚拟城市里像尼奥一样发掘出自身的“赛亚人”潜能后，奔跑速度、跳跃能力等均会提升至不可思议的境界，与汽车竞逐、在高楼大厦间飞檐走壁等都是想到就能做到（大概跟《杀戮原型》里差不多），甚至你还能使出远程意念移物、空中铁拳定点轰击、发射冷冻光线等……这果真是个让扭曲的人狂喜乱舞的游戏啊……



看门狗

■名称：Watch Dogs ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft ■平台：PC/PS3/PS4/X360/Xbox One/Wii U ■发售日：2013.11.19 ■撰文：湖北 SUNNY

■ 微软的Xbox One发布会上公布了这样一张游戏截图：微软的社区营销经理作为路人出现在游戏里，个人隐私被Aiden Pearce骇取了遍，《看门狗》趣味点正是出现在这里



■ 当铺里可以卖东西，也可以购买子弹、化学品和简易爆炸装置



■ 有趣的细节：小混混们会向摄像头扔石头



■ 这个叫做Clara Lille的朋克女孩是Aiden的助手，同样是黑客高手

《看门狗》，传说中的次世代全平台游戏。这传说还是真的，育碧软件在不久前确定了本作将登陆微软的下一代主机Xbox One，而PC作为欧美游戏厂商的传统平台，自然也在发售计划中，且可期待更高质量的画面表现。当然，育碧还是稍微亲索尼的，《刺客信条Ⅲ》的DLC就有PS3平台的独占内容，《看门狗》也将针对PS3和PS4平台制作特别的长达60分钟的单人游戏任务。育碧对本作寄予了厚望，把它看成是自家最受关注的4款新作之一（其它3款是《刺客信条Ⅳ——黑旗》《南方公园——真理之杖》和《细胞分裂——黑名单》），期待销量能达到甚至超越《刺客信条》。

GTA类游戏通常是以“场景”为核心的，背景设计、故事情节、任务以及开放度等等，都围绕着场景展开。而最近发布的开发者视频则明确了《看门狗》的思路——本作更注重的是“环境”，本作中的场景——近未来的芝加哥，无论是天气、市民还是这座城市本身，会如真实生活中一样瞬息万变。在这个高度数字化的社会环境中，作为黑客的主角，Aiden Pearce将有可能通过手机等各种电子产品了解生活在这个城市中的某个角色的私人信息，甚至是改变他的命运。你的所作所为都将影响NPC对你的态度，因为NPC有自己的为人处事观，他们会在喝咖啡时议论你——赞美或厌恶，而你则可能在大街上闲逛时偶然听到这些对话。当你攻击一名路人时，周围的人会立刻报警。如果你触犯法律成了通辑犯，你的照片会上报纸的新闻头条，如果你在商店购物时电视上正好在播新闻，店主有可能会报警。你可以选择迅速离开现场、与警察火拼后进行长距离的逃离战，或是以Aiden的风格解决问题——骇入手机系统避免冲突发生。这就是环境带来的新玩法。现实里的芝加哥首创了美国最大的监控网络，目前可通过超过2.2万个监控摄像头形成中心监视系统，这也是本作以这座全美第三大城市作为游戏舞台的用意。

你的照片会上新闻头条，如果你在商店购物时电视上正好在播新闻，店主有可能会报警

你可以像在GTA系列中一样，驾驶着跑车以每小时200英里的速度在城市中飞奔，也可以静下心来在城市中漫步。类似于“刺客信条”系列，当你经过一座公共建筑时，会显示这座建筑的历史资

芝加哥，被严密监控的城市，这里有80个小时的内容等你去完成

在公众面前举枪意味着危险，路过的人有的会仓促逃跑，有的会立刻打电话报警

车，依然是GTA类游戏最显著的标志之一，Aiden在搞到一辆新车时还能顺手搜刮其中的财物

边骑摩托边用手机中的黑客程序关闭大门，暂时逃离警方的追捕

你可以侦测到周围有可能发生的犯罪行为和潜在的受害者，但有些NPC头上显示红叉，代表你目前还不能骇入这些人

游戏中几乎所有的物品都可以“骇”掉，你不仅可以制造大规模混乱，在潜入任务中也可以通过摄像头锁定保安的位置

料，如果是私人房屋，你也可通过黑客技术得知房主的信息，潜入其中盗走财产。如果你只是路过，也能看到居住其中的形形色色的人的生活，比如一个猥琐男正在和一个充气娃娃亲密接触……

本作注重环境的另一表现是，无论你看到或参与与否，城市中的每个角落都在上演着大大小小的事件。玩家可通过黑客技术在事件发生前就制止它，这得益于近未来的新技术——犯罪预知系统（CPS）。CPS会侦测到周围有可能发生的犯罪行为，玩家可选择参与、制止或无视它，如果你参与这些事件将影响事件的结局。玩家在游戏中的行为有好坏之分，但不会像RPG中那样有明确的善恶路线选择，做坏事带来的不好影响很容易消除，玩家所作的选择将更加随意且发自内心。你甚至可以通过黑客技术达到控制整座城市的目的，时刻记住：是你影响环境，而不是环境影响你。

《看门狗》和“刺客信条”系列一样，虽然是款GTA类游戏，但也带有相当成分的潜行元素。Aiden是一名黑客，某种意义上的宅男，所以你不可能奢望他会有Eizo那样的身手，大多时候他都低调行事，潜藏在阴影之中，以隐形的方式解决问题，避免正面冲突。游戏中几乎所有的物品都可以“骇”掉，比如手机、汽车、房屋、笔记本、摄像头等。随着游戏的进行，Aiden的技术也会越来越高，一些以前无法侵入的系统也可手到擒来。当战斗发生时，不善武力的Aiden需要灵活地运用掩体来躲避敌人的攻击。

战斗时，不善武力的Aiden需要灵活运用掩体来躲避敌人攻击，而爆头的奖励是更多经验值

武器店中出售的枪支琳琅满目，还可以进行升级。作为一名黑客，Aiden在金钱方面应该是不愁的，问题是你不能让店主认出你的身份。如果被店主认出，你需要较高的声誉值才能成功进行交易。其它商店包括服装店、当铺（可用来贩售盗窃物品，但也有一定风险）、电子商店、药店等，应有尽有。

游戏的主线故事是线性的，只有一个结局，任务将达上百个。多人模式已被确认，但具体游戏方式尚未公开，制作组表示会将单人和多人游戏很自然地结合在一起，并会加入手机玩法。这样看来，多人游戏很可能是和单人游戏无缝连接的，你可能分辨不清那个正在追逐你的家伙究竟是坐在电脑前的真实玩家还是由电脑控制的NPC！



地球防卫军4

■Earth Defense Force 4■TPS■D3 Publisher■D3 Publisher■PS3/X360■2013.7.4■日版

“地球防卫军”系列在各个主机平台上都曾留下过辉煌的足迹，时隔7年，系列终于正式推出了续作。游戏的故事发生在近未来，外星生物再次袭击地球并开始飞速地繁殖，玩家带领从全宇宙召集的精英部队——地球防卫军，利用先进的武器和载具，与数量庞大的外星生物（包括高攻击力的双足步行机器人、能吐出蛛丝困住敌人的巨型蜘蛛、喷射酸液腐蚀敌人的甲壳生物等）展开激烈的战斗。

本作中将要面对的外星生物身形巨大，因此玩家们将要操纵的载具也是火力十足。比如伊普希隆装甲超电磁炮，具有超高的破坏力，发射电磁炮后后坐力不小，最多可以搭乘3人，一人驾驶员，主炮则由两人操控。E651泰坦是全长25米的大型战车，在陆地战上可将巨大生物直接消灭，主炮也可以发动电磁炮，左右两边有可以旋转的榴弹炮炮塔，简直是一座移动要塞。HU04战斗机则拥有最高的防御力，最多可以搭乘3人，一人驾驶员，左右两挺机枪各一人控制。此外，玩家还可以操作新型双足步行机器人战斗，并可对机器人进行改造和强化。P



与蜘蛛怪的战斗



载具战类似“战地”，需要多人配合发挥威力



妖怪手表

■妖怪ウォッチ■RPG■level5■level5■3DS■2013.7.11■日版

本作是level5继《闪电十一人》《纸箱战机》之后，再推跨媒体计划（即动画、漫画和游戏结合）的第三弹。故事的主角天野景太在暑假上山捉虫玩的时候偶然发现了树下摆着一台破旧的扭蛋机，当他掏出身上唯一一枚硬币拧出扭蛋之后，不料却打开了不可思议的潘多拉盒子。扭蛋中飞出一只自称为“妖怪执事维斯帕”的幽灵，交给主角一枚神奇手表，从此以后，主角就会看到身边出现的各种不可思议的妖怪。

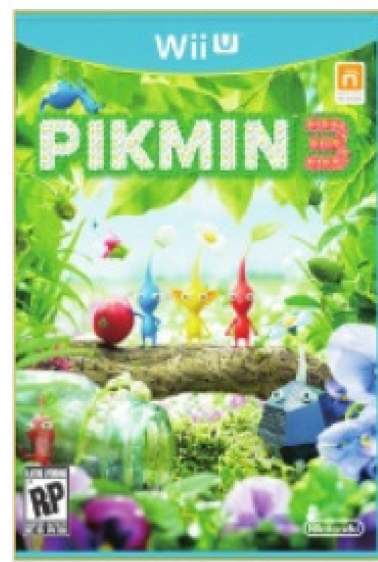
因为有维斯帕伴随主角左右，在战斗或遇到困难时，玩家可以用硬币召唤出各种妖怪，例如可以让人说出真相的“真言婆婆”以及可以与恶灵对抗的拳师猫。本作的战斗系统将以“触摸游玩”为主题，需要活用3DS的触屏操作。在战斗中玩家可选择3只参加战斗的妖怪，每个妖怪都有各自的特性，因此需要通过对妖怪下达各种指示，针对敌人的弱点来活用其技能展开攻击。比如“瞄准”选项，玩家需要用触摸笔点中标准的位置，就可以开始对敌人的集中攻击，是对付单体高伤害敌人的主要方式。P



维斯帕将传授主角相关知识，是冒险中的好伙伴



清新明亮的画风是level5作品的特色



皮克敏3

■ピクミン3■RTS■Nintendo■Nintendo■Wii U■2013.7.13■日版

“皮克敏”系列是由宫本茂设计的全新战略游戏，创意独特，口碑良好，广受玩家好评。时隔9年的续集里，玩家将看到一个色彩斑斓的美丽世界，充满了许多奇怪的生物，而像蚂蚁一样的生物皮克敏则在努力地尝试生存。在这个世界中还有各种各样的宝物和敌人，所以玩家需要将皮克敏们集中在一起行动，充分使用战略来对抗敌人。

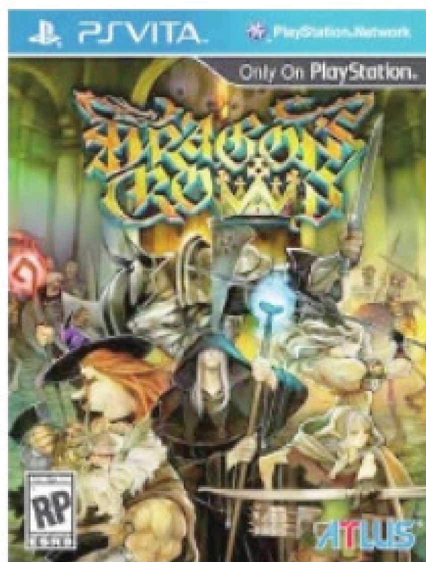
每种皮克敏都有各自的特征，如岩石皮克敏可以把漂浮在空中的敌人打下来，它的特征就是重量和硬度，各种障碍物也可以用它破坏。而论战斗力还是火属性的红色皮克敏高，在对付燃烧的敌人时也需要他们来“以毒攻毒”。有的Boss还需要玩家先用岩石皮克敏打破厚重的防御甲，再用红色皮克敏进行攻击。玩家这次可控制3个不同的皮克敏队长，并可在它们之中进行切换，以更具有战略性的方式来进行游戏。此外本作还增加了许多针对Wii U设计的新特性，包括Off-TV游戏功能——玩家利用GamePad的触摸屏就可完全享受游戏乐趣，完全不需要电视屏幕，就如同在玩一款高清掌机游戏。P



在那山的那边海的那边有一群皮克敏……



他们活泼又聪明，他们调皮又灵敏……



龙之皇冠

■Dragon's Crown■ARPG■Vanillaware■Atlus■PS3/PSV■2013.7.25■日版

作为一款横版的动作RPG，《龙之皇冠》的画风是相当特别的，由制作组Vanillaware利用最新技术制作出“动态油画效果”，古朴而又充满幻想气息。玩家则扮演这个奇幻世界中的冒险者，去冒险者公会接受委托，执行例如击败魔物、调查迷宫、寻找物品和失踪人口等任务，得到金钱或宝物作为报酬，在此过程中还将探索传说之龙的秘密。为了配合游戏的画风，玩家只要达到特定的条件，还能取得“财宝美术”的油画，每幅画中都蕴藏着一个小故事。

游戏支持最多4名玩家联网作战，职业划分则比较典型，如战士、法师、亚马逊和女巫，每个职业都有其特定的武器，武器有损坏度的设定。技能有全角色共通的“基本技能”，也有根据职业来划分的“职业技能”，玩家可根据需求重点强化角色在某方面的个性。游戏中需要探索许多迷宫，在每个迷宫深处都藏有宝箱，宝箱分为6个“财宝等级”，等级越高开出的物品自然越好，但具体能开出什么物品则是随机的，有些高级宝物还需要去道具店中进行鉴定才能使用。P


像重型弩这种武器只能在迷宫中使用


支持4名玩家联网作战的横版动作RPG



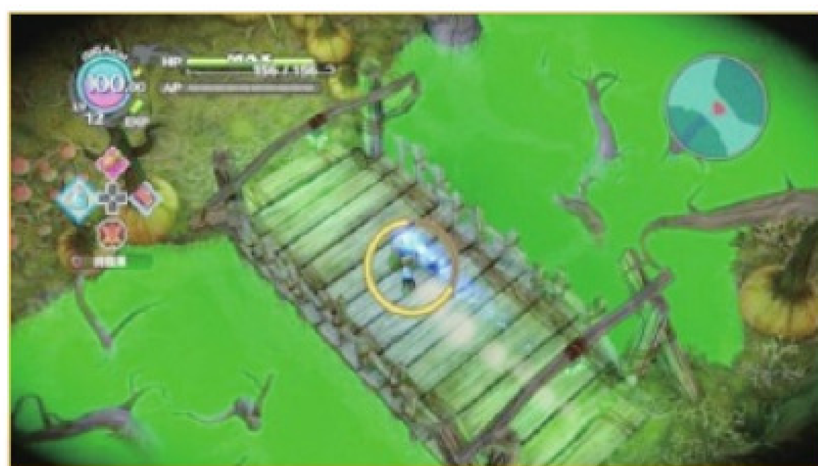
魔女与百骑兵

■Majo to Hyakihei■ARPG■Nippon Ichi■Nippon Ichi■PS3■2013.7.25■日版

《魔女与百骑兵》是由曾推出《魔界战记》《幽灵王国》等特色游戏的日本一全新打造的黑暗幻想风格ARPG。在幻想国度的森林中生活着两位魔女，丑陋但强大的森林魔女与聪明但凶残的沼泽魔女。沼泽魔女一心想让沼泽遍布世界的每个角落，为达目的不择手段。而玩家需要操作沼泽魔女旗下的百骑兵，打倒森林魔女，找到隐藏在世界各地的“花柱”，并令其开花，其周边地带就会因为沼泽魔女的力量而变为沼泽。每解开一个花柱，魔女的力量也会更强。

百骑兵拥有“战术换装”的能力，可以同时装备5个武器，包括攻击范围和速度兼具的刀剑、攻击速度较慢但可给近身敌人重击的钝槌等等。攻击类型主要分为斩击、打击和魔击3种，最多可进行5个阶段的连续攻击，不过后续的攻击会产生伤害修正，伤害会逐渐减少。战斗具有策略性，你需要根据对手的弱点来选择攻击方式，进而造成更高的伤害。当百骑兵离开魔女来行动时，会慢慢变得饥饿。极度饥饿时百骑兵将无法继续行动，补充能量的方式是削弱敌人之后来捕食它们。P


花柱四周有森林魔女的爪牙守卫着


努力把森林全变为沼泽吧！

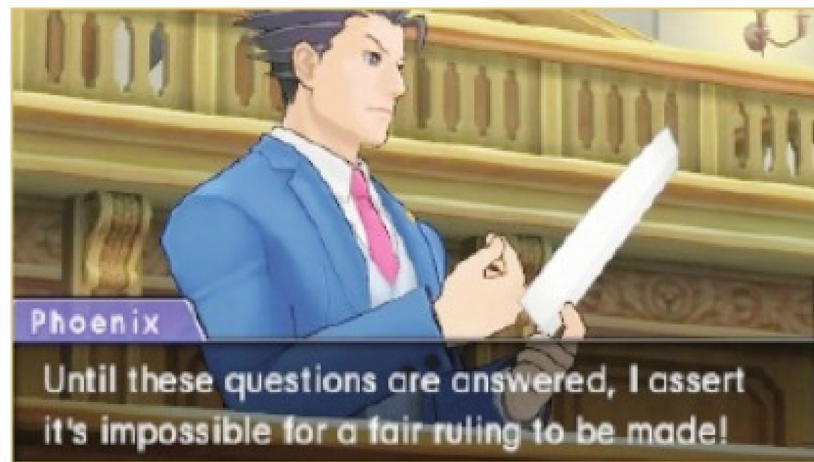


逆转裁判5

■逆転裁判5■AVG■CAPCOM■CAPCOM■3DS■2013.7.25■美版

这不是“逆转检事”，也不是“雷顿教授vs.逆转裁判”，而是正正统统的续作《逆转裁判5》！2012年1月29日，CAPCOM在东京召开了“逆转裁判”系列作品10周年纪念活动——“‘逆转裁判’10周年——特别法庭”，并正式宣布开发系列最新作品《逆转裁判5》。本次主角将再次由1至3代的成步堂龙一担当！在《逆转裁判4》里失去律师资格的他再次取得了律师资格，正式回归法庭。玩家所熟悉的人气检察官御剑怜侍和成步堂的养女成步堂美贯都将登场，新增角色番轰三是调查事件现场的刑事，整日呼喊着“正义！”的口号（与系列作品中每句话都以“的说”结束有几分神似），为了公平的裁决而愿助律师们一臂之力。

本作的故事秉承系列的特色，悬疑气氛凝重，不到最后一刻不知道事情的真相。有的故事还会带些超现实成份，这与系列的第二作有些类似。比如第二话发生的地点是以妖怪热为话题的九尾村，村里的房屋随处可见妖怪的装饰，人们也会身着妖怪的服装。这里将会成为擅长使用魔术道具的成步堂美贯的活跃舞台。P



成步堂龙一回归！



游戏过程分为现场取证和法庭辩论两部分

本月头条
《魔兽世界》5.3补丁更新

5.3补丁经过数周的测试后正式更新，这个补丁加入了为5.4的奥格瑞玛决战作铺垫的巨魔起义世界事件、新的战场深风峡谷、新的竞技场虎踞峰、4个新的场景战役、多个场景战役的英雄模式和516物等的奖励、传说级任务线的延续和600物等的披风奖励、大量新的战斗宠物和宠物战斗方面的调整（包括在世界地图上可以观看其他玩家进行宠物战斗）、世界首领和副本首领可选择掉落对应天赋的功能、游戏内浏览器和战网客户支持、大量搏击俱乐部的新首领、采集专业的调整（采矿和草药技能可通过采集潘达利亚的资源提高）等。


搏击俱乐部加入了装置，可让玩家近距离观战

头条看点：在这个补丁里，每个服务器只能建一个死亡骑士角色的限制也被移除了，PvP方面还有将从装备上消除韧性改为所有角色固定65%的韧性、赛季中征服点数追赶机制、战场积分战场和竞技场装等上限等重大调整。

■《星际争霸Ⅱ》“免费模式”将迎来全新升级

暴雪中国和网易近日宣布，《星际争霸Ⅱ》的“免费模式”将随着《虫群之心》的到来全面升级！升级的“免费模式”增添了全新的“战友免费”功能，免费玩家通过与一名付费玩家组队，即可不限时玩到单人战役玛·萨拉任务的前3关、可选支线任务（在汉森博士或泰凯斯提供的任务中任选其一）、挑战任务中的前两关（战术指挥和隐秘行动），另外还可体验自动匹配游戏中的训练模式，以及一部分自定义游戏的对战地图和游戏大厅内的游戏等一系列“福利”。

■“泰坦”项目“重置”，《魔兽世界》获益?

来自外媒的消息称，暴雪开发中的“泰坦”项目已被“重置”，至少要推迟到2016年才有可能面世。报道中提到，暴雪认为该项目不符合品质要求，在技术和设计方面都需要进行调整。项目约100人的团队中，大约六七十名设计师会转移到《魔兽世界》《暴雪全明星》等项目以及“暗黑3”资料片、战网等其它设计团队，只留下核心团队成员负责重新设计。这可能意味着今后一段时间内，《魔兽世界》的更新速度以及内容的数量和质量将会进一步提升。

■《魔兽世界》用户总数降至830万

动视暴雪的新闻稿指出，《魔兽世界》的用户总数目前降至了830万人，比上个财季减少了130万。新闻稿中还指出，在亚洲地区，免费游戏带来的竞争日趋激烈，休闲玩家的数量在减少，而同时玩家消耗内容的速度则正在加快，这导致有很多用户会随着新内容的推出而回归，也会因内容更新不及时而离开。暴雪表示，会努力改善回归的老玩家的体验（5.3补丁推出前后暴雪甚至发布了数篇博文引导回归的玩家和新玩家）。此外，暴雪透露《暴雪全明星》和《泰坦》不会在2013年推出；《星际争霸Ⅱ——虫群之心》在上市两天内售出了110万份，是该季度销量第一的PC游戏。

暴雪焦点
顶尖公会的谢幕?

美服两大顶尖《魔兽世界》公会Vodka和Exodus在今年早期时候宣布合并，而在结束T15的首杀竞赛后，有传言说新的Exodus将会退出，他们的成员Killars在Facebook上证实了这个说法，Exodus将会退出25人的首杀竞赛，还不确定会不会转打10人模式。

他指出。这不是《魔兽世界》的问题，而是尖端竞赛本身不可避免的缺陷，他们等于从第一天起就在缓慢自杀。这些年来Hardcore的PvE玩家日趋稀少，参与竞赛需要付出的时间和精力是惊人的，虽然无数个小时的开荒可能很有趣很刺激，到最后能证明谁最想取得世界或地区服的首杀，但他们这些顶尖玩家用力过猛了。一级又一级团队本的竞赛，在为下一级竞赛准备的收割阶段和实际的开荒阶段中都不断地疯狂投入，就算一级副本的最终首领被击杀了，后面的副本还源源不断，竞赛似乎永无止境。一方面暴雪推出新内容的速度加快了，小号在竞赛中扮演着重要的角色，而测试服、日常任务、幸运符、黑市等等值得游戏的内容很丰富。另一方面，现在世界顶尖的公会已经不多了，这种竞赛消耗着彼此，他不知道这种竞赛到底还能持续多久。

Exodus在雷神王座竞赛中最终排名欧美地区第八位

虽然他说明这是PFU竞赛自身的问题，但MoP“太多事情可做”也是其中一个因素，估计暴雪自己都很烦恼，以前新内容推出速度慢吧大家抱怨，现在给大家很多东西玩，从休闲玩家到核心玩家又都诉苦不断。5.3之前有人都说暴雪现在团队本推出速度太快了，水平一般的玩家一个本还没开荒完、装备还没拿全，下一级副本就出了，结果5.3补丁就没有多少PvE内容，贫瘠之地的世界事件一个小时就能搞定，又有人抱怨说等了那么久就半个补丁的东西……

一句话，实在是众口难调啊。

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演 ■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《魔兽世界》近期讯息汇总

■福建 Coldwind

随着暴雪对开发团队结构的变动，《魔兽世界》似乎会有更新更快、内容更新更多的趋势。下面是笔者整理的一些暴雪通过各种交流途径透露的关于《魔兽世界》的比较有趣的讯息。

1.设计者在5.3测试服上测试了三重天赋的设计，但还没有下决心是否一定要添加三重天赋，因为一旦加入就很难再取消。目前看来，更好的方案是加入一个可以保存快捷动作栏的系统，玩家可以访问训练师来切换到第三套天赋。实际上如果早就有了《熊猫人之谜》的天赋系统，就连双重天赋都没有必要，一个记忆动作栏的系统就可以解决问题了。

2.未来5.4版本将削弱复仇的原因是，很多坦克通过站在火焰中等极端方式多受伤害来叠高复仇，削弱复仇后原本单坦能够应付的战斗需要双坦，更符合暴雪的设计意图。

3.未来补丁和资料片会添加更多观赏性的PvP奖励（如现在的战袍等），也有可能不仅仅局限于观赏性。

4.现在无法升级PvP装备，设计者在寻求让玩家消耗多余征服点数的途径。

5.所有专业最后都会修改成像烹饪、锻造那样比较容易提升的样子。

6.设计团队的规模正在扩充，将有能力在一个补丁中设计雷电王座那样的大型副本的同时还能加入一两个5人本。

7.如果进行物品等级压缩的话，目标是不会影响到单刷的旧副本。

8.如果MoP推出时进行了物等压缩，未来两三个资料片都不需要再这么做。

9.在5.4版本中仍然可以用勇气点数来升级装备，也可能会有勇气点数之外的途径来让不打团队本的玩家获得装备。

10.贫瘠之地事件的目标是吸引玩家到野外去，但又不通过日常任务来实现。如果效果良好的话，5.4版本中会继续有类似的设计。

11.当前的团队本难度分级没有照顾到一部分的玩家，其中包括一些亲友团，他们不会因为某个成员表现不好就把他们换出去。在《巫妖王之怒》中，10人普通模式掉落低一档，难度也比较低，很适合这些玩家，而现在10人和25人模式难度差不多，在随机团队和普通模式间就有了一个缺口。

12.还未宣布的那项“新特色”计划在5.4版本加入。

13.采用新的天赋系统后，练级时不再那么频繁地获得天赋点数，感觉有点缺乏奖赏，暴雪可能会因此考虑添加其它奖励。

14.在随机团队中会适度地让站在火焰中的玩家损失DPS来作为惩罚，而不是让他们受到伤害，进而让治疗者受到惩罚，不过这种设计不能使用过多。

15.暴雪认为，25人团队比10人团队更具史诗感，允许你带亲友或新玩家加入而不会对团队造成太大影响。

16.玩家通常希望在5人本中看到新的建筑和战斗机制，因此所需的设计时间就比利用现成场景的场景战役多得多。

17.英雄模式随机场景战役奖励的装备没有插槽，因为设计者本来就希望它们可以被其它装备替换，即使是相同物品等级的。另外这些装备使用随机附魔（随机属性），有些技术上的限制使它们无法包括插槽，不过设计者也同意，头部装备没有多彩插槽实在是没什么吸引力。

18.在5.4补丁中会再次审查不受欢迎或过于重要的天赋，让每一层天赋树都有选择性。

19.过去近战要比远程更擅长移动时输出，但随着时间推移这已经改变了，暴雪不想改回原来的模式让远程继续站桩，他们在寻求给近战提供其它的长处。

20.无法击败搏击俱乐部所有首领的玩家可以在获得更多装备后回来挑战，所以搏击俱乐部本意就是装等俱乐部，这完全没错。



贫瘠之地的世界事件没有使用日常任务，只是杀怪收集资源，符合暴雪的意图，但世界事件没有很吸引人的奖励，489装备、宠物和搏击俱乐部任务物品恐怕大多数人都不感兴趣



MoP的天赋树很简单，双重天赋的确显得不重要了



场景战役都是利用现成场景，很多场景多数玩家可能从未见过或只在低等级时见过一次，正好物尽其用



搏击俱乐部更像是给打英雄团队玩家的额外奖励，高装等玩家可以轻松过关，我等低装等休闲玩家要费尽九牛二虎之力才有可能打过

本月头条

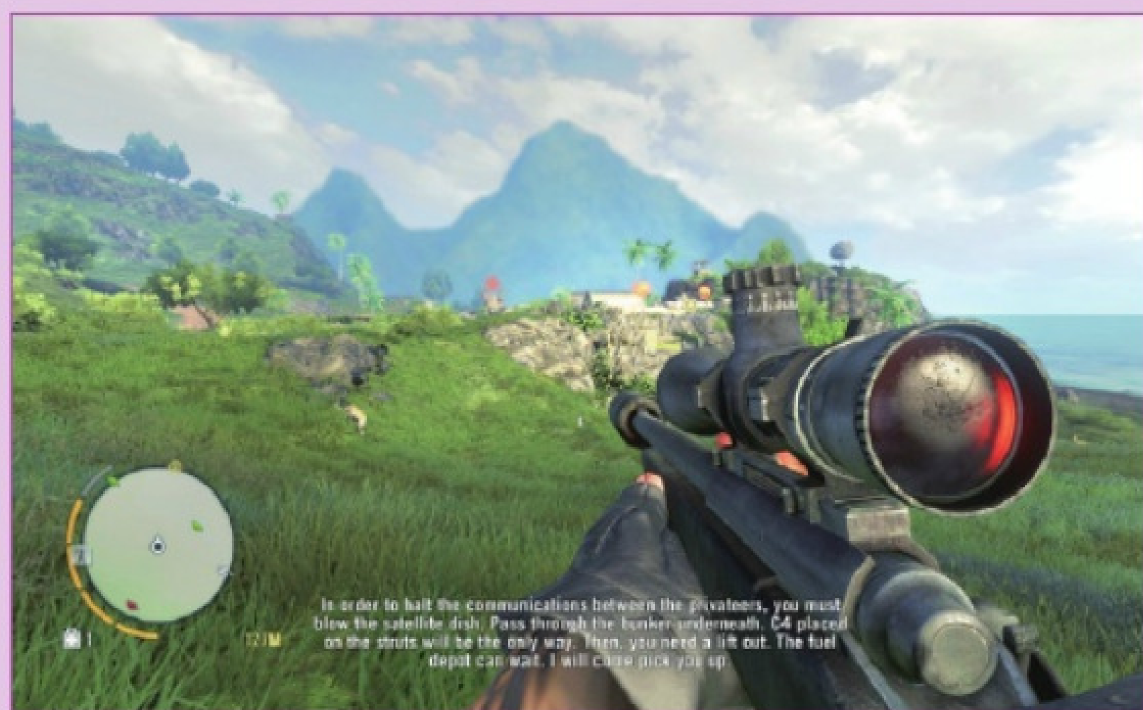
《波斯王子》将迎来新作?


从画面看，这款新作的演示的确带有试验性质，在一些表现攀爬跳跃的场景视角是固定的，很像是复古的横版平台游戏。而在表现大全景时，可以看到游戏的活动区域极其广阔，这很可能是作为一款沙盘游戏进行开发的

知名代工厂Climax Studios的官网上最近贴出了一些全新的《波斯王子》游戏的实机画面，效果十分出色。值得注意的是，这次透露的并不是原画，也不像是草率的技术Demo，而是真正配得上下一代主机的实机演示效果。正当人们议论纷纷，以为新的《波斯王子》要来了时，Climax出来辟谣，说这是一年前为育碧制作的早期Demo，在那以后，这款拟议中的游戏还没有任何进展。即使如此，一度还是有很多人猜测，育碧可能稍后公布下一代"波斯王子"游戏的详情。

头条看点： 虽然E3上没有公布这款游戏，但新一代主机蓄势待发，厂商们都在秘密准备新项目。"波斯王子"耐不住寂寞的可能性是不是也很大呢……

■ 育碧软件公布2012~2013财年财务报告


《孤岛惊魂3》终于靠口碑迈入了600万俱乐部

育碧软件日前公布了截止到2013年3月31日的2012~2013财年全年销售额及收益情况，育碧的全年销售额增长18%，达到12.56亿欧元；营运收入增长了79%，达1亿欧元。育碧软件CEO Yves Guillemo指出，两个主要的游戏系列"刺客信条"和"舞力全开"打响了财年的第一炮，《孤岛惊魂3》的成功使育碧成功回归FPS主流市场。其中，《刺客信条Ⅲ》的出货量和数字版销量总和超过1250万份，《舞力全开4》售出了850万份，《孤岛惊魂3》的最终出货量也达到了破纪录的600万份，此外，免费游戏《工人物语在线》也得到持续的收入。未来，育碧将挖掘最新品牌《看门狗》的巨大潜力，并在数字下载业务和网络游戏业务上投入更多精力，在刚刚过去的财年，育碧数字业务的收入增长了86%，达到1.48亿欧元，占集团总收入的11.7%。另外，在新的财年，育碧的核心游戏的收入预计将有较大增长，主力游戏从去年的3款增加到5款，除《刺客信条Ⅳ——黑旗》《细胞分裂——黑名单》和《看门狗》外，还包括两款未公布的将在财年内发售的作品（包括一款全新的游戏）。

育碧焦点

愿望清单

每年E3来临前各家媒体都有一个传统节目，那就是猜测各主要厂商的E3参展名单。出于各种的考虑，不管是保密需要、制造惊喜，还是没有确定是否参展的原因，总有些游戏是到了开幕前或是到了E3发布会上才能揭晓的。除了《刺客信条Ⅳ——黑旗》《看门狗》和《雷曼传奇》这些不用动脑子就知道会参展的大作外，外媒还罗列出了育碧软件可能在E3期间爆料的5个游戏。

《僵尸U 2》： 育碧给Wii U开发的《僵尸U》说不上特别好，但也不算坏，利用GamePad的独特玩法也算是有些吸引力，育碧一向重视任天堂平台，一代打好了基础，二代是不是也该来了？

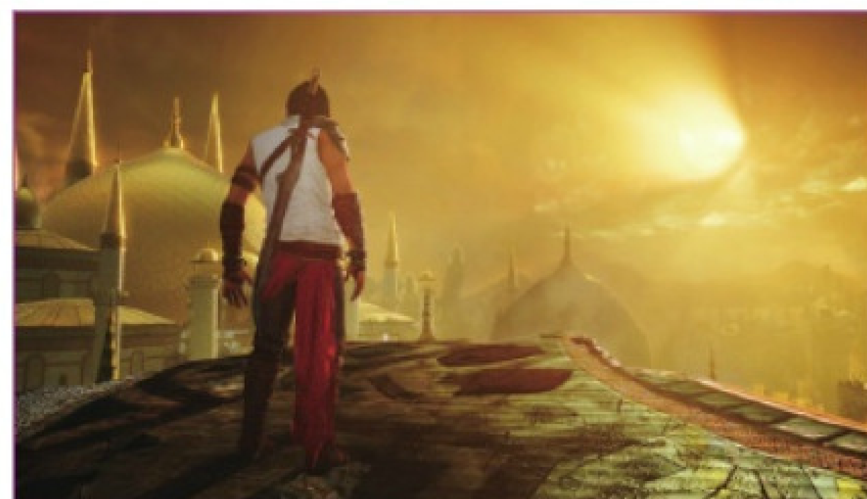
《刺客信条》PSV版： 去年育碧在PSV上试验性地推出了《解放》，效果不错，《黑旗》是否也会迎来一个姐妹篇？

《彩虹六号——爱国者》： 这款游戏上次亮相还是两年前的E3上，之后就悄无声息。它已经被取消了，还是调整计划瞄准了下一代主机平台？

《波斯王子》： Climax Studios曝出新《波斯王子》开发画面的行为令人玩味。既然没进展干嘛还自曝？谁知道这是随意为之，还是故意放出来测试舆论反映的呢？

《超越善恶2》： 已经堪称育碧手中的第一大雾件，早年间的前作叫好不叫座，没想到多年以后等着玩续集的人还这么多。Michel Ancel老爷表示压力很大……

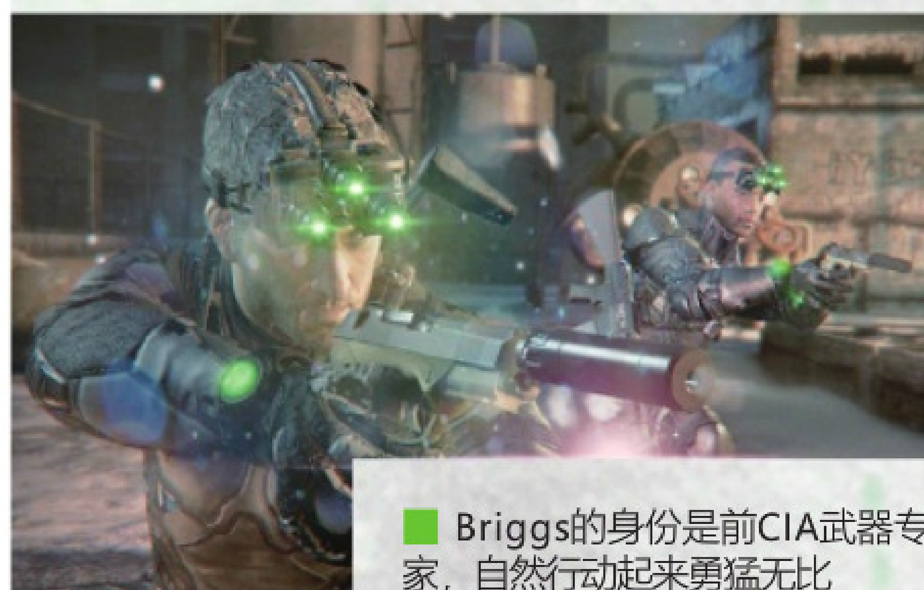
如今E3已经结束了，和名单比对，里面是否有你十分期待又没亮相的游戏呢？

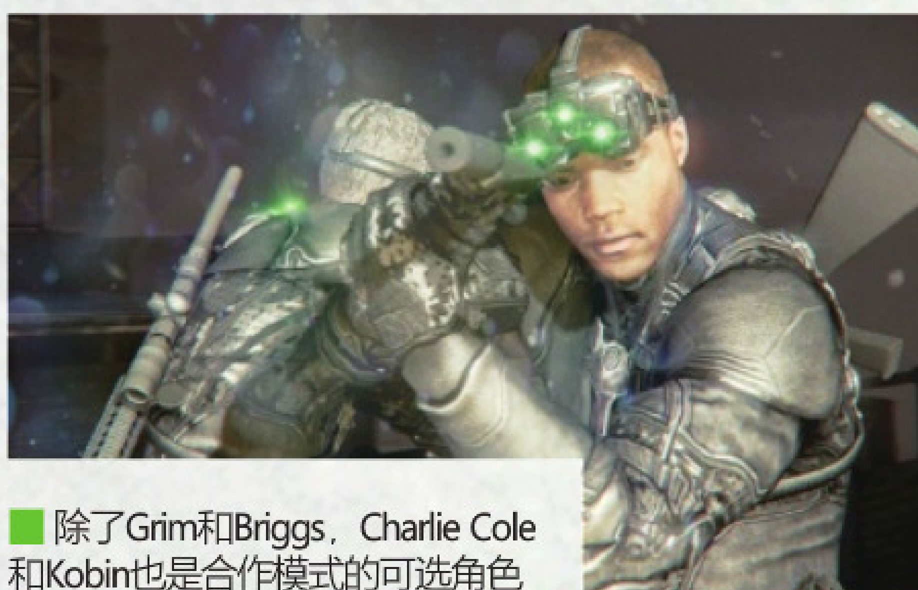

"波斯王子"在育碧软件手中最辉煌的时刻是PS2时代末期，高清平台上推出的几款作品都反应平平，也许是到了"重启"的时刻了

■ 合作模式为玩家提供了14个不同的任务，每个10到30分钟时长不等。根据搭档的不同，共有4种不同的任务风格，比如Grim一贯主张智取，Briggs则喜欢强攻

细胞分裂黑名单

■名称：Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Toronto ■发行：Ubisoft
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.8.20 ■撰文：江苏 防弹手柄


■ Briggs的身份是前CIA武器专家，自然行动起来勇猛无比


■ 除了Grim和Briggs，Charlie Cole和Kobin也是合作模式的可选角色


■ 间谍搞破坏时被当场抓住，佣兵组就可以获得大额奖励分数

在中旬刊之前的前瞻中我们曾提到，《细胞分裂——黑名单》有它向传统回归的部分。在前作《定罪》中消失的搬动尸体、吹口哨、踩墙劈叉、刀子割帐篷等技能全部回归了，而且比如吹口哨，这次可是真的可以对着Kinect设备吹，听起来还是很有趣的，但这又不是一个彻底回归的作品，要不然制作组也不会发明3种战斗方式，力求合家欢了。特别是在细节上，本作对玩家的要求似乎并不苛刻。

比如，对于偏爱Fisher在《定罪》中演绎的“幻影特攻”战斗风格的玩家来说，光纤摄像机、蛇眼摄像机的回归可以让瞬杀系统发挥得更加无所顾忌。本作的标注目标也很智能，即便对方处于视线，乃至是射程之外也可以完成，只要玩家能在摄像机传回的视频信号中看到他们的位置即可。对习惯走高调路线的枪枪枪爱好者而言，本作亦准备了提升动作和射击体验流畅性的操作与技能。发动冲刺跑，只需要将光标对准了前方的掩体再按住Xbox 360手柄上的A键，Fisher就能以低重心状态快速跃进到指定位置。在这个过程中如果遭到了敌人袭击，按下B键就可让大叔做出滑铲动作——有哪个倒霉蛋出现在“铲球”路线上还会被直接放倒。

本作特地聘请了两位WWE职业摔跤手参与动作捕捉，制作了近100个近身攻击动作

这个思路也延续到本作的双人合作模式里。如果2P角色选择的是第四梯队的武器专家Briggs，那么就很容易遭遇火爆场面；而选择大叔的老搭档——女情报分析员Grim，任务的完成就会更加依赖卫星侦察和空中火力支援。前面的报道中我们已提到《混沌理论》中经典的“谍对兵”模式也将在本作中复活，而顺应线上动作射击游戏的发展潮流，参战双方将拥有完整的职业和装备自定义系统，这都是目前多人游戏的流行设计，可见本作所谓的回归传统也只是在一定程度上而已。多伦多小组对“谍对兵”的节奏进行了调整：原本间谍一方的优势在于利用黑暗和地形玩捉迷藏，佣兵的优势在于火力，因此在猫鼠游戏中，间谍必然采用防守反击的打法。本作给佣兵加入了许多把“老鼠”们逼出来打的装备，如范围干扰器、无人侦察机、感应机枪等。同时，没有致死性自动武器的间谍也获得了一些高端的防护装备，如光学迷彩、榴弹防护罩——这实在是太不科学了！

本月头条
《植物大战僵尸2》确定发售日







从公布的画面看，本作场景多变，从古埃及到西部荒野和海盗船，但玩法似乎并没有多大突破的样子，只是会加入更多故事元素

宝开游戏（PopCap Games）宣布，风靡一时的塔防游戏《植物大战僵尸》的续作即将于7月18日在全球范围内闪亮登场，官方中文版（名为《植物大战僵尸2——奇妙时空之旅》）也将同步上市，但首先发布的版本将只支持iOS系统。宝开表示，《植物大战僵尸2》将拓宽空间领域，在过去和未来的时间线里续写植物与僵尸们史诗般的斗争。新的世界里将有不同程度的挑战，同时玩家也可以不断解锁新的植物、僵尸和新的玩法。在先进的触摸屏技术的帮助下，《植物大战僵尸2》包含了各种使用触屏技术的新物品，使玩家不仅能打破传统意义上的塔防，更能通过植物的抵御直接和僵尸进行互动。伴随续集回归的还有疯狂的戴夫，这个头脑混乱的向导同时也是帮助特殊植物升级并提供其他道具和武器的商店老板。《植物大战僵尸2》是宝开游戏经典游戏的续集，之前早已传出了开发续作消息，但没有公布详情和发售日。这次的官方公布也只是确定了游戏会在7月18日发售，到本期杂志截稿时没有透露玩法的细节，例如新推出的触屏超级道具——给植物补充能量的能量豆如何运作并无更多说明，不过从宝开公布的截图上我们可以看到一些新增的防守道具。2代到底是前作的加强版，还是有翻天覆地的变化，恐怕要等游戏正式发售才能评判了。

头条看点：《植物大战僵尸2》采用道具收费模式，预计玩家可以付费升级自己的防线或购买其他好用的游戏道具。本作目前确定支持iPad、iPhone和iPod设备，安卓和PC等版本何时发售目前尚未确定。

■《模拟城市》推出第一个DLC

饱受网络状况不稳定之苦的模拟经营游戏《模拟城市》日前发布了第一个DLC《游乐园》（Amusement Park），售价为9.99美元。这个DLC增加了大量游乐设施，如果你想要在游戏中体验一下童年的感觉，DLC将给你提供一次机会，让你体验在现实世界见到过的所有娱乐设施，如摩天轮、过山车、蹦极塔等，如果你打算在你的模拟城市中发展旅游业，这个DLC也是你的必备之物，随着游乐园路线而来的还有5个全新的任务。

艺电焦点
只有“战地”

E3之前，关于各大厂商尚未公布新作的猜测几乎到了顶点，一般来说，厂商们会乐见媒体炒作而不会干涉，但也许是可怜玩家们的一腔热情，“战地”的官方Twitter日前明确表示，《战地——叛逆连队3》目前并不在EA的计划中。

此事源于一名“战地”粉丝的提问，他说他很喜欢《战地——叛逆连队2》，不知EA是否会开发续集，官方Twitter回复说，EA也很喜欢“叛逆连队”系列，不过目前还没有开发，因为《战地4》是今年的主攻。“叛逆连队”系列最近的一部作品发售于2010年初，这个系列以诙谐的吐槽风格而受到玩家欢迎，销量超过了600万份。然而，“叛逆连队”和“镜之边缘”都是EA DICE的品牌，这个工作室几乎是EA最为看重的FPS工作室，不管是制作单人模式、多人模式，还是纯粹技术支持，这个工作室的名字几乎出现在EA的所有FPS游戏里，其结果就是导致他们分身无术，影响了“叛逆连队”这种二线品牌的计划，不能不说是很遗憾的。



《战地4》定于10月29日上市，仍旧比Activision的CoD新作上市日期要早几天。然而EA需要考虑的是，“战地”不可能每年一部，明年的这个时候让什么和CoD抗衡？难道是用新签下的“星球大战”游戏？

《战地4》日前发布了更多的消息，其中比较引人注目的是将加入水上快艇等载具作战，不管《战地3》评价是多么有争议，目前在“荣誉勋章”两次出师不利的情况下，《战地4》是唯一可以用来和CoD系列对抗的品牌，所以DICE的“苦逼”之路还会继续下去……

其实我们宁愿EA换个思路，让DICE扩编或将“镜之边缘”“叛逆连队”授权给另外的工作室投入制作未必是件坏事，FPS领域的争锋不是只有和CoD对着干一条路，《孤岛惊魂3》尚且抢走了600万份的销量，“叛逆连队”这样看似不起眼的品牌难道就不会创造新的奇迹吗？

极品飞车宿敌

■名称：Need for Speed: Rivals ■类型：RAC ■制作：Ghost Games/Criterion Games ■发行：Electronic Arts ■平台：PC/PS3/PS4/X360/Xbox One ■发售日：2013 ■撰文：晶合实验室 Oracle

■ 法拉利的车标在首部预告片里非常显眼，显示出EA对这次授权合作的重视

■ 车体上的Pursuit字样让人们对本作的副标题浮想联翩，好在正式命名公布得很及时



■ 场景与2005年的《最高通缉》类似，但无论树林密度还是飘飞的雨丝都已经不可同日而语了



5月下旬，EA发布了第一段《极品飞车——宿敌》的预告视频，这段全CG动画里充满了各种定格特写和慢镜头，展现的是两辆车过弯道的一瞬间。这一瞬间传递出两个重要的讯号：在阔别11年后，法拉利终于重回“极品飞车”系列（上一次出现还是在《热力追踪2》里）；紧追法拉利的警车则告诉我们，新作还将主打警匪追逐题材。联想到警车上的“Pursuit”（热力追踪）字样，这个主题就更加明显了。

果不其然，随后官方公开的一系列信息中，警匪追逐的玩法很快明朗。像往常的作品一样，你身处一个开放性城市——红景郡（Redview County），扮演惩治飞车党的警察或你惩治的对象。无论选择警察还是车手，都有完整的生涯。车手为求声名大噪而玩命飚车，同时获取更多的SP（Speed Point）点数来解开新车和物品。警察则要发挥团队合作精神，调用丰富的警力资源——冲击波、路障、直升机来围追堵截车手。当然车手也不是吃素的，涡轮增压、干扰器和电磁脉冲等应对工具一应俱全。在Autolog支持下，玩家可以比较战绩，随时随地挑战朋友，并轻松与朋友们分享成就。

如果你是从《热力追踪》一路玩过来的系列老玩家，上面这一段可算是陈词滥调了。不管哪种元素都在之前作品里出现过。在“警匪”的老背景下，这个次世代平台的先头兵在画面上有多大提升，显然更受人关注。前年用“寒霜2”制作的《亡命狂飙》色彩失真，细节粗糙。“寒霜3”在《宿敌》里的表现则会打消你的顾虑：更精细的贴图质量和更真实的特效自不必说，更震撼的是场景细节。这个开放城市的杂物数量明显增多，场景更饱满。

动态天气效果更是本作一大亮点，雪花、冰雹，雾霾和沙尘暴等恶劣天气时不时出现

赛车与场景的破坏效果也表现得更真实——爆炸激烈，碎片四溅，车损自然。动态天气效果更是本作一大亮点，雪花、冰雹，雾霾和沙尘暴等恶劣天气时不时出现。当你疾驰时可以明显感到随着速度的变化，雨丝向你飞来的角度也是不尽相同。它们再也不是“齐刷刷”落下，而是凌乱地抽打在车体和玻璃上，有时还夹杂着前车轮胎搅起的泥土和草叶。这证明随着机能的上升，CPU能更好地兼顾各种独立运动的物体的运算。对玩家而言，自然是真实感更强了。

本月头条

Take-Two公布2013财年财报

Take-Two日前发布了其2013财年第四财季及全年的财报。报告显示，在截至3月31日的这一财季，Take-Two净营收为2.995亿美元，较去年同期的1.481亿美元大幅提高；净利润为2250万美元，而去年同期净亏损6680万美元。在整个2013财年，Take-Two净营收为12.14亿美元，高于2012财年的8.26亿美元，但总体上仍净亏损2950万美元。本财年内，对公司营收贡献最大的游戏是《边境之地2》《NBA 2K13》《幽浮——未知敌手》《生化震撼——无限》等，其中包括一些相对的老游戏，如《马克斯·佩恩3》和《荒野大镖客》《横行霸道Ⅳ》。

GTA4在收了微软好处费的情况下仍旧在全平台创造了超过2000万份的成绩，这个纪录有很大可能再次被改写

头条看点：虽然仍旧有亏损，但公司的数字发行业务增长了148%。Take-Two认为，财年数据仍旧是值得鼓舞的——接下来这个财年也许想亏损都难。

■ Rockstar Games公布《横行霸道Ⅴ》典藏版

Rockstar Games公布了即将在9月17日登陆PS3和Xbox 360平台的GTA5的典藏版，与时下动辄四五个典藏版的游戏相比，这次R星算是良心，典藏版只分为“特别版”与“收藏版”两种。特别版的主要内容包括：独家封面设计的铁盒，21.5 × 26.75英寸游戏完全地图（包括游戏里的Los Santos和Blaine County），特技飞机试驾（玩家将在这个单机挑战模式里挑战独有的特技飞行任务），角色加成技能（3个主角各自得到一个独特的技能，每个人的特技槽的填充时间将加快25%），服装、纹身等（得到新的衣服、纹身图案，可以购买特价商品等），额外的武器（在单机模式的军火商店里获得新的免费武器，如.50手枪、猎枪、近战用的铁锤等）。收藏版包含所有特别版内容，采用更大的包装，同时还附赠：绣有GTA5 Logo的钱袋和钥匙扣，Los Santos主题帽子，独特的载具和车库，以及最令人兴奋的、在游戏内的“角色创建系统”（Character Creation System）中得到为多人模式准备的GTA系列经典角色（包括Niko、Vic、Tommy等）。特别版售价为80美元，收藏版为150美元，同时预订任意版本均可得到一架“原子飞艇”，玩家可驾驶这辆超棒的载具翱翔在Los Santos上空。

收藏版所有元素宣传图，尤其值得关注的是游戏地图，变态的玩家们在这一截游戏地图上也发掘出了不少细节……

仟游焦点

典藏版

残酷的游戏业竞争让厂商们的良心败得差不多了。10年前，玩家们看到卖资料片的游戏都要投去异样的眼光，以苛责的态度看待，谨防厂商偷懒耍赖。如今，要是哪个游戏还有制作资料片的计划，那几乎是良心的代名词，就像《文明Ⅴ》一样，好歹资料片还是抱着改善原版玩法的目的去的，而不是像DLC那样靠卖道具赚钱。典藏版也是近年来厂商们开发出的新的生财之道。我并不是说以前没有典藏版，典藏版的历史是很久远的了，但是由于数字发行渠道的快速发展，形势起了变化。如今的玩家群体被细分成喜欢和不喜欢实体版的两类人，那些喜欢实体版的人多数自然是兼有收藏情结的，所以就成了各种名目的典藏版倾销的对象。

与此同时，像GameStop一类的实体店在网络大潮下岌岌可危，他们自救的方式之一就是依靠典藏版吸引更多的预购者。预购游戏的人不仅能得到价格上的优惠，有时候还能得到游戏零售店与厂商共同开发的典藏版或实体、虚拟的赠品，不啻是实体店留住顾客的一大妙招。

但厂商在尝到典藏版的甜头后也有些杀鸡取卵的意思，前几年一款游戏出两种典藏版就不错了，如今一款游戏出四五个典藏版的也不再新鲜，最离谱的是这些典藏版的内容互不相同，美其名曰让玩家各取所需，但对很多人来说，这还真是个无底洞啊！

相比之下，GTA5的典藏版配置无疑是良心的，150美元版本包括80美元版本的全部内容，买一个就够了，赠品也都颇为实用。但也别因此上纲上线，这么良心，也许是乐观的盈利前景使然吧……

设计台词：嘿，你们都是去抢典藏版的吗？

Rockstar在俄罗斯举行的独家试玩会上提供了30分钟的试玩版，披露了许多GTA5的详情。这个在飞机上鸟瞰整个Los Santos的画面会在试玩版的开始出现，你会跟随飞机看到地面上的越野摩托车赛道、狩猎场，山间的游人、河边的垂钓者、追逐猎物的野生动物，也会看到隐秘的军事基地、山区的绝美景色，之后，Franklin从飞机上跳伞开始他的任务……

横行霸道V

■名称：Grand Theft Auto V ■类型：ACT ■制作：Rockstar North ■发行：Rockstar Games ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.9.17 ■撰文：北京 MerlinPinkst

据说是本作的第一幅实际游戏截图，水面效果的确很好



雷霆滚滚的夜晚，这里会上演什么样的好戏？



玩家“复原”的HUD，地图有3D效果，还会为你选择最佳路线

在世界媒体苦苦等待了两年之后，Rockstar Games最近终于开始举办小范围内的试玩会，向外界展示了一个可以正常体验的Los Santos是什么样子。

首先，游戏的画面非常棒。与会记者都对画面细节印象深刻，认为相比GTA4，有更好的贴图、特效和抗锯齿效果，特别是水面效果十分真实，细节也很丰富，当你完成潜水任务时，会看到各种鱼类在你身边经过，不时还有鱼群跳出水面的效果呈现。有的媒体甚至用“准次世代”来形容它的画面，甚至更加怀疑R星一定是留了什么素材，要在PS3和Xbox 360发售后就宣布PS4与Xbox One的版本。在画面上另外值得一提的是，尽管不会作为主要买点，但GTA5还是加入了实时的天气效果，而不再像以前一样只是随特定的任务出现下雨等效果。现在你可以体验走在街上狂风大作、在码头遇上惊涛骇浪的情景，下雨后也能看到泥泞的路面、积水等实时效果，这些都是挖掘本世代主机剩余机能而做到的。

游戏的UI设计与流行的沙盘游戏差不多，由于试玩会上不能拍照，只能通过文字描述了解详情：屏幕右下角是一个角色选择转盘，显示3个主角和你的Online人物（Online人物可以在角色创建系统中创建，应该也能在游戏中使用），屏幕左侧会有一个类似手机屏幕的窗口显示游戏内的信息、资料，左下角是一个方形的地图显示区域，地图采用斜45度俯瞰显示，带有类似Google地图的导航功能，这是和前代的最大不同。

本作的互动性有很大提高，在单机游戏中，市民们看到你正在盗窃，会报警抓人

在战斗方面，和前代差别不大。战斗时采用越肩视角，手感出色，但别想着爆头，你还是需要许多发子弹才能将对手干掉。武器选择与“荒野大镖客”类似，快捷键呼出武器转盘，选择一样武器时时间会放慢。战斗的最大改变在于可以边移动边射击，无疑可以让打枪环节更为灵活。

本作的互动性有很大提高，在单机游戏中，市民们看到你正在盗窃，会报警抓人、拍照取证，还可能见义勇为将你拿下。游戏内的iFruit手机可以拍照上传到Rockstar社区，也可以通过手机里的应用查看任务、上网、聊天，无缝连接现实和虚拟世界。

本月头条

《神武》开启“神武之战”

由多益网络自主研发的回合制游戏《神武》于近日开放服战。服战这一赛事会带玩家体验不一样的回合制网游。多益网络表示，《神武》服战的全称为“神武之战”，是《神武》为玩家打造的顶级回合制PK赛事，让玩家在游戏中体验激情PK，享受PK带来的游戏乐趣，目前已经成功举办9届。“神武之战”世界杯式的晋级方式让赛程充满了激情，深受广大回合制玩家喜爱和关注。玩家不仅可以在游戏内NPC“神武天神”处观看比赛直播，还可以通过NPC“神武天神”观看本服队伍预选赛录像和淘汰赛阶段的所有录像。《神武》中的其它活动玩法同样独具特色，其融合了时下流行的塔防、DotA、攻城、战棋、休闲等多类型玩法，让玩家在《神武》中体验多重游戏乐趣。

《神武》快乐服战，打造顶级回合赛事!

头条看点：从《梦想世界》的第5届全国争霸赛到《神武》的“神武之战”，能感觉到多益网络现在对PvP的重视程度超过了PvE内容。不过一款好游戏是离不开PvE的，尤其是回合制网游，所以期待在未来多益网络可以在PvE内容上推陈出新，为玩家提供更有乐趣的PvE内容。

■《梦想世界》第5届全国争霸赛正式开赛



《梦想世界》全国争霸赛进入比赛环节

多益网络近日正式宣布，旗下运营的《梦想世界》第5届全国争霸赛于暑假期间正式开赛。预选赛如火如荼地进行了9天，又有一批新面孔浮出水面。据悉，第5届全国争霸赛奖励依然给力，133个现金奖，14～16名冠军每人5000元，而且只要参赛就有奖。最大的魅力在于公平的赛制——比赛提供专用服务器、90级新角色和等量资源，让所有人站在同一起跑线，让你自由搭配宠物、技能、装备等。另外，比赛随机分配队友和对手，在保证公平的同时给PK增加了更多的未知和神秘。正是这一系列的因素，让《梦想世界》争霸赛的参赛规模逐届攀升。

■《马尔斯》正式公测

多益网络近日宣布，以西方魔幻风格的回合制网游《马尔斯》正式公测。作为为数不多的西方魔幻风回合制，《马尔斯》被贴上了“与众不同”的标签。其游戏故事背景、联盟vs.部落的阵营设置、职业的双天赋系统等特点引起了玩家和媒体广泛的关注，更一度被称为“回合魔兽”。不过，虽然《马尔斯》确实有着与WoW相似的设置，但实际还是有着质的差别的。《马尔斯》的阵营设置采用弱对抗模式，联盟与部落的玩家可以组队练级，对抗更多的体现在PK和活动中，对抗与合作并存。少一分杀戮多一分轻松，这也比较符合回合制网游休闲的特点。而《马尔斯》的职业双天赋系统使得每个职业有了更多样的玩法，同样强化了回合制中策略战斗的趣味。

多益活动

有奖问答

《梦想世界》的创新性很强，开发组为《梦想世界》打造出一片和谐的网络游戏社区。游戏还选用流畅性好的2D游戏引擎，使玩家能更好地体验游戏。游戏画面精美绝伦，每个场景都有一个传说性事件，也有着特色性的场景建筑物。初云峡谷的神秘水晶石、初云平原的天空轮船、明月镇的明净之月、落雪冰原的冰天雪地，都展现出了游戏最美丽的一面。

请回答下面3个问题：

1.《梦想世界》第5届全国争霸赛的决赛日期是哪天？

2.《梦想世界》第5届全国争霸赛的冠军奖金每人是多少？

3.《梦想世界》第5届全国争霸赛除了3 vs.3模式之外，还有哪种？

活动参与方式：请将上面3道问题的正确答案写于回函卡上或发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

活动截止日期：2013年7月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年9月中《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络一卡通30元点卡1张。

2013年5月中旬刊有奖问答中奖名单

广西 章煜明

湖北 夏雨

吉林 郑海飞


全国争霸赛火热进行中

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.duoyi.com/

《梦想世界》必玩活动之摇钱树

■广东 donut

《梦想世界》每周一的摇钱树活动是每位玩家必参与的。配合得越好，拿到的奖励就会越多，若是不懂规则的话，很可能全队都拿不到奖励。所以大家要配合好速度解决，要不摇钱树都被别人抢走了。

如何参加活动

活动时间： 每周一中午12:30～14:00，晚上18:30～20:00

活动地点： 太息林地、天水平原、清溪平原或落日海湾，具体地点留意游戏活动前发布的系统公告。

活动要求： 组成5人队伍，并且全队等级≥ 30级。需要开收益。

活动规则：

1.在活动场景，点击出现“摇钱树”，与它对话就可以进入战斗。

2.进入之后，你会发现摇钱树的四周有许多怪围着，就种类来说，有金钱鼠、经验蛙、宝贝兔、宝石龟、守护猪、止血草和炸弹草6种怪。每种小怪都各有不同的效果，如有的能增加金钱，有的能提高获得宝石的几率，当然，危险也是无处不在的，必须小心谨慎。“每打一回合，摇钱树的血就会自动被扣除，10回合下来，摇钱树的血就见底了，随即摇钱树就会消失。

3.每次战胜前5棵摇钱树可以拿到奖励。

登场小怪

金钱鼠： 打死之后，增加金钱奖励。

经验蛙： 这个怪要优先打，主要是因为杀死它可以增加经验奖励。对于追求经验冲等级的玩家来说，是不得不优先考虑的福利。

宝贝兔： 提高得到宝物道具的几率，这个给的物品奖励非常的优厚，如宠物饰品、荣誉之玉等等，是玩家参加此活动必杀的一种怪。

宝石龟： 乌龟也是必打的怪，因为它会提高宝石奖励，有时甚至会给4级如意宝石包，你要是开到红宝石或者咒术石、太阳石的话，这趟就没算白来了。

守护猪： 这种怪坚决不能碰，血特少，BB一打就挂。它主要是守护金钱奖励，如果打死它会降低战斗后的金钱奖励。因此，一定要避开它。

止血草： 炸弹草把队员炸残血的时候，第二轮可以通过打止血草把血补满。

炸弹草： 这个玩意碰不得！你不小心打了守护猪，那是丢钱；你要是不小心打到了炸弹草，那可就丢命了哦。每爆炸一下，都会减去40%的气血，一般一个人经不起两次炸。运气差一点，带了连击或者追击的BB的话，那就哭死吧。

注意事项

通过上面对各种怪的介绍，我们不难看出，钱树活动与其它活动的不同：

1.战斗过程中不要用群攻招数，要使用高威力的单攻招式。

2.战斗过程中不要打摇钱树，除非你只是为了坐骑经验而无视其他的奖励。因为主怪每回合会掉一定的血，一直到主怪自动倒下。要是打了主怪，那么很有可能主怪会提前死，那样的话就会少刷一轮甚至几轮小怪。

3.活动中不要使用带追击、连击、法术连击等有可能造成意料之外攻击的宝宝，因为这样的不确定因素很有可能导致你直接免费“明月一游”

结语

除了丰厚的奖励以及团队配合的乐趣，大家在摇钱树活动里还有别的乐趣呢。看看这只经验蛙还会自己说“被你们摇下来了，哎呀，这下可惨了”，大家是不是觉得胜利在望，势头更足了呢？而炸弹草也会提醒你别碰它，大家就听话别惹它好了。不少玩家在活动里看到小怪讲话，还会学小怪讲话或者调戏小怪呢。边拿经验边和团队聊天，还可以调戏这些小怪，乐趣无限。


看指挥打怪，别坑队友


千万别打爆炸草


团队配合，分工明确


丰厚的奖励


宝贝兔、宝石龟，一个都不可错过

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.duoyi.com/

浅谈《神武》PK核心

■广东 马里亚纳海沟

《神武》作为回合制游戏中的精品，在PK玩法上有其独到的特点，物理输出、法系输出、辅助、封系各有所长，PK策略很重要。今天就来给大家介绍下《神武》PK战略中很重要的一点——“回合利用率”。

解读“回合利用率”

最近看到很多人都在质疑辅助的速度是否过快了，我不完全赞同这种观点，因为除了速度，我还认为一个站得住的“钢板”辅助才是好辅助。那么为什么封系都在追求高速，为什么辅助封系现在看来并不强势，为什么现在速龙正在兴起。其实，这些都可以用“回合利用率”来进行合理的解释。

先来说一下，什么是回合利用率。是否封系“水”了就代表这回合的出手就浪费掉了？其实并不是这样的。回合利用率是指每次出手的效率，是指有效出手占总出手中的比重。理论上封系“水”了就是无效的出手，但是并不是没有价值的，因为封系的“水”类似于计算中存在的误差，这些都是不能避免的。即使是一个“水”封，也能多多少少影响对面出手，因为你不知道自己会“水”，对面也不知道。

封系的出手速度远比生存要重要

先谈封系吧，有人会质疑，为什么封系要追求高速，辅助封能够站得住，而且即使被封住了也依然可以用灵心去解，为什么大家不去追求高生存的封系呢？其实也是回合的利用率的潜在作用。先出手的话，我封你，如果你被封了，相当于我的出手是有效出手，而你的出手却变成了无效出手，而且一个全场一速的封系可以做到每次出手都是有效出手。有人认为是不是点杀了对面一速的封系就可以限制对面的封了，其实是不对的，因为在不加凝滞或流云的情况下，对面依然是一速，再“龟速”拉起的，依然可以保证下回合出手的效率，所以封系追求高速是非常必要的。总结一下就是，高速封的作用其实在于浪费对面的出手，而保证自己出手的效率。

这里谈一下笑里藏刀和绝幻魔音这两个特技。这两个几乎是PK必备的特技，因为PK中特技的作用非常大，但是是否在高速封的手里，绝幻魔音就能代替笑里藏刀呢？答案当然是不可以。笑里藏刀可以直接扣除对方的愤怒值，从而改变对面的出手顺序。就算这回合对面没有施放特技，下回合对方依旧愤怒值不够，放不出大特技。

而绝幻魔音就不行，且不说绝幻魔音不是必中的，就算中了绝幻魔音，愤怒依然在，对方仍然可以找准机会来施放特技。所以对于高速的封系来说，笑里藏刀的作用要远大于绝幻魔音。当然绝幻魔音对于刷不出笑里藏刀的人来说依然是一个很不错的选择。

有无团队配合导致辅助的加点各不相同

辅助现在很多都追求高速，诚然，辅助的高速是非常必要的，但这只是对于某些职业。比如对于地府来说，我宁愿要一个一回合就被点杀的地府，也不会要一个速度慢的“钢板”地府。

许多时候，大家看到地府一回合就被放倒了，就开始质疑，是不是现在所有的地府都变成了高速的脆皮？其实不是，这是因为这些地府大部分都是在一个没有高速封的队伍中。地府本身的技能都是干扰、控制技能，本身并没有回复能力，因此地府对特技相当依赖，再加上自己这边没有高速的封系来控对面的愤怒，很容易造成地府必须追求高体力才能生存下去的状况。

还记得原来《神武》服战中的上林队么？他们队伍并没有封系，双辅助很容易被对面控愤怒，所以就要求地府必须出手快过对面的辅助或是成为“钢板”辅助，不然双辅助都被对面压制的情况下，基本就没得打了。


大混战


夺命蛛丝


飞花逐月


黄泉之息


雷霆万钧

说到底，辅助的争速其实是在于争自己的出手效率。例如那种能和封系比敏的地府，这样的地府的后面无一不站着一个标准的辅助，地府这时候更多起到一个封系的作用。

假设被这种地府由于变身卡阵法等原因抢到了一速，带来的效果远不是封系封住一个人能比的。因为嘲讽可以让对面的很多出手都变成无效的出手，再加上队里还有一个辅助在，所以这种高速地府的出现是因为队伍的组成造成的，而并不单单是辅助盲目争速的结果。

其它职业

再谈一下守尸，为什么守尸的时候除了影风车、龙隐、先发这样的高速守尸就是法系的龟速守尸，却很少有中速的守尸？守尸的作用其实并不在于让对面的人倒下，而是要浪费掉对面的出手次数，从而降低对面的出手效率。例如高速守尸，可以保证当前回合出手是无效的，但是对方可以在上一回合出宝宝，或者拉起来后加个血环。而龟速守尸呢，下回合对面可以卡速拉起来，但是当前回合对面依然不能出手。所以如果让对面的人做出了有效的出手，这样的守尸其实是很不成功的。这也是没有中速守尸的原因。

正是因为每个队伍都得提高自己的回合利用率，所以加速技能或者减速技能才成为了神技，因为它们可以让自己的出手都变成有效出手，而让对面的出手成为无效出手。拿加速幅度很小的封魔斩来说，虽然只能提高30%的速度，而且有时候很"水"，但是依然是个非常好的技能。至于对谁用，个人认为应该对物理输出或法系来用。因为物理输出之间速度的差距不是特别的大，封魔斩完全有机会让你成为物理一速，就算没封中，你的出手依然是有效的出手；如果封住了对面，就能够极大地干扰到对面的物理输出效率，每回合的出手效率有时候作用是非常大的。

其实现在狮驼的疲软也一样可以用回合利用率来解释，因为狮驼是一个回合利用率非常低的门派。这个低并不在于变身的那个回合，变身的这个回合并没有浪费，因为加的伤害非常可观。

回合利用率低体现在几乎所有狮驼主流的技能都需要一个变身的前提，这就造成了对方很可能能够预判出狮驼的出手，而造成狮驼的回合利用率降低。所以其实狮驼非常依赖己方封系的压制和辅助的帮助。最近多益针对狮驼的修改，我觉得非常好，能够大大增强狮驼的有效出手，但是并没有让人感到能拉宝宝的狮驼非常变态。

所以那些喊狮驼加强别的门派就没法玩的人，无非是出于自己的私心或是哗众取宠的心态，再或者就是什么都不懂的"小学生"。

最后再说说高耐队吧。我说了这么多，有人可能会误以为高耐的队伍和队员都没什么作用。其实高耐高抗性队伍的意义在于，可能我回合利用率没有你高，但是我可以通过增加回合数，来变相地增加有效的出手。有人会说，你的回合多，我的也多，其实不一样，开始的时候这话没错，但是当药、酒、宝宝减少的时候，就会发生变化了。

例如这回合我应该喝酒，但是我没有酒了，就能把有效的回合变成无效的回合。举个很典型的例子，投篮命中率高不代表得分高，我可以通过增加投篮次数和罚篮来提高我的得分。

结语

回合制游戏说到底比拼的是策略，而策略最终体现在回合利用率上，这就像是踢足球，控球率并不能保证你赢得比赛，但是却能让比赛大多数时间掌握在自己的手中，从而极大地提高赢得比赛的可能。在一场势均力敌的战斗中，谁猜中了对面的出手，而让对面猜不中自己的出手，谁就会赢得战斗。我们在讨论宝宝、属性、门派强弱的同时，应该多关注一下，怎样才能提高自己的回合利用率。这才是在一场PK里获得胜利最核心的关注点。

"回合利用率"应该是一个队伍获得PK胜利应该关注的地方，希望能对大家有所帮助。最后，祝大家在《神武》里天天快乐。



阎罗令



生命之泉



生命虹吸



横扫千军



破釜沉舟

本月头条

《九阴真经》喜迎周年庆典

由游戏蜗牛研发，盛大与蜗牛双核运营的武侠网游《九阴真经》于6月6日迎来自己首个周年庆典。此次周年庆典同时也迎来了《九阴真经》全新版本“谁与争锋”的更新，门派4内、无门派玩法、天气系统大奇遇、全新势力以及无门派等内容。除此之外，《九阴真经》还在6月6日当天开放了盛大的活动，这些活动带给大家各种马匹、蒙面道具以及药丸等奖励。不过要想体验全新版本的内容，首先需要突破重重阻力完成全新九阴志“魂碎九重”。据悉，“魂碎九重”是围绕江湖中人丁九重展开，各怀目的的势力开始了一场激烈的明争暗夺。在他们背后，有一股黑暗势力在不远处窥视着这一切，而他们，正深深地陷入腹背受敌的危机中……《九阴真经》研发人员表示，只有当九阴志完全解开后，所有玩家才能感受《谁与争锋》带来的震撼内容，届时，全新的剧情任务与困难门派禁地都将开放，江湖会再掀习武探索热潮。



《九阴真经》周年活动乐趣多

头条看点： *《九阴真经》是时下热门的网络游戏，也是江湖还原度最高的武侠游戏。此次大版本的更新弥补了游戏后期玩法单一空洞的漏洞，也让玩家在游戏中能体验更多的游戏内容，营造更浓郁的江湖氛围。*

■《时空裂痕》灵魂树系统改进建议征集



《时空裂痕》灵魂树系统改进建议征集问卷界面

由盛大游戏代理运营的《时空裂痕》近日针对灵魂树系统的改进征集玩家建议。盛大表示，《时空裂痕》以多种族和自由搭配的灵魂树系统征服了玩家，但是要想酣畅淋漓地投入到游戏中，玩家需要一个公平的环境以及平衡的灵魂树系统。此次的针对灵魂树系统的改进建议征集由浅入深，从常用几个灵魂树组合到灵魂树技能面板说明，甚至就连是否为PvP、PvE配备不同的灵魂树也有问及。据悉，此次针对灵魂树系统的改进建议征集是盛大首次发起，旨在为玩家提供更好更公平的游戏环境。盛大表示，此次收到的灵魂树系统改进建议将提供给游戏制作团队，为其平衡游戏提供便利。

■《星辰杀》全新洞虚时代来临

有人说一款游戏满级之后就会变得无聊，因为他们失去了继续冲级的动力，装备亦是如此。但是在《星辰杀》的世界里，等级没有终点，只有不断出现的新起点。近日，盛大游戏宣布，《星辰杀》将提升等级上限为80级（洞虚期）。这一消息让很多玩家为之心动，盛大游戏表示，新境界“洞虚期”正式开放的同时，玩家们只要完成元婴后期的境界任务就可以开启新的境界任务，提升自己的境界，70级的橙色装备也将千呼万唤始出来，新版本不再只是等级上限的飞跃，更是全方位实力的突飞猛进。

盛大焦点

游戏周期

每年毕业季的校园都充满了离别的味道，今年亦不例外。每年这个时候，校园内外学生常去的餐厅都异常火爆，因为又到了吃散伙饭的时间，这也意味着自己学生时代的终结。宿舍楼相对来说会文艺一些，网络上流传的各种涂鸦让人看起来是那么可爱，大学生活确实是值得回忆的。

游戏在这个时候却刚好相反，因为很多毕业生在没找到工作前都还会延续大学时常玩的游戏。然而游戏也总有满级或装备尽头，比如当你在《星辰杀》里面练到70级，再凑一身紫装，那基本上也就是到了尽头，每天不用再冲级和刷副本，失去了提升实力的动力，游戏看似轻松了很多，其实也枯燥了很多，因为很多内容都已经消失了，取而代之的是无限循环的积累资本以及PvP方面的乐趣。即便如此，还是有很多玩家会坚持下来，因为在游戏中认识的朋友会影响你，并且让你意志坚定地继续游戏下去。

而《九阴真经》则不尽相同，这是个无等级的开放式武侠沙盘游戏。在这个游戏中，没有等级的追求，也没有装备的追求，因为它们都极为容易实现。不过由于目前《九阴真经》后期的玩法较少，因此玩到后期，玩家也陷入了一个枯燥的团练、刺探循环中。

《星辰杀》的解决办法是开放更高等级的上限与更好的装备，毕竟一个全新的等级需要玩家花费一定时间来提升，而装备则需要玩家通过副本或其他手段进行积累。《九阴真经》则不同，除了全新的内功阶级外，还有大量内容供玩家探索，比如徘徊于八大门派之外的各种势力，你可以下山游历，并且在这些势力内完成任务来学习他们独到的武学……

《星辰杀》与《九阴真经》虽然看似提供给玩家的内容不同，但实质上都是提供给玩家更多的游戏内容，以延续游戏生命周期。其实我们想要的不也是这样么。

九阴真经 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：盛大游戏/游戏蜗牛 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://9yin.woniu.com/

《九阴真经》全新势力登场

■上海 宇宙毁灭刺

今年《九阴真经》全新版本"谁与争锋"更新的内容颠覆了整个游戏格局，门派4内的出现，改变了玩家内功可选择的种类。而出现的全新势力，则彻底改变了江湖八大门派的原有版图。

江湖势力"桃花岛"与《射雕英雄传》中的黄老邪有何渊源？关于其势力起源、人物介绍以及武学造诣又有何特点？原著中的武功绝学《九阴真经》是否会在桃花岛找到蛛丝马迹？下面我们就一起来看看"奇遇"势力桃花岛。

"桃花岛"势力起源

数百年前，有一位天资通神的武林前辈于桃花岛结庐隐居，并依诸葛亮八阵图遗法，在岛上栽种了众多错落有致的桃树，加上山石泉流、百般花木的搭配，不懂奇门五行之术的人不仅难得进入岛内，还有着困死于桃花阵中的危险。

30年前，风流俊雅的名士黄古箫随舟漂流游玩，发现了这座美丽的小岛，便停舟上岛游玩，发现岛上桃树栽种方位暗含至理。凭着对奇门之术的深刻了解，黄古箫费了一番周折后进入岛内，并发现了桃花岛禁地"冯氏埋香冢"，化解一道道机关后，于地下密室里，得以习得数百年前桃花岛一位同姓前辈留下的诸般学问，让自身天文地理、琴棋书画、医卜星相无一不通无一不精，更是由此变得武功极高，让人仰慕不已。

之后，黄古箫创下桃花岛一派，并广收天赋异禀、性情不羁的优秀弟子，从此轰动武林。只要有桃花岛弟子在江湖上被人无故欺凌，就会受到桃花岛所有门人的追击报复。桃花岛弟子行事轻狂，不拘泥礼法，受黄古箫所命，将作奸犯科的恶人捉到岛上刺耳割舌，充当仆人。这一切种种，让武林中的宵小之徒闻"桃花岛"之名而色变，而名门大派见到桃花岛弟子也大多会礼让三分。

近年来，江湖上频现武功绝学《九阴真经》的传闻，让黄古箫很是重视，他想起数百年前那位桃花岛前辈留在地下墓室里的武学书册中提到过此书，便想伺机得到此书一窥究竟。可就连他都尚未发觉，一股野心勃勃、忽然间崛起江湖的黑暗势力，已经于无形之中渗入了桃花岛这片净土……

"桃花岛"势力简介

势力阵营：中立

势力标签：邪

势力定位：远程/近战

势力武学

内功：碧波心经

套路：落英神剑掌、弹指神通

轻功：灵鳌步

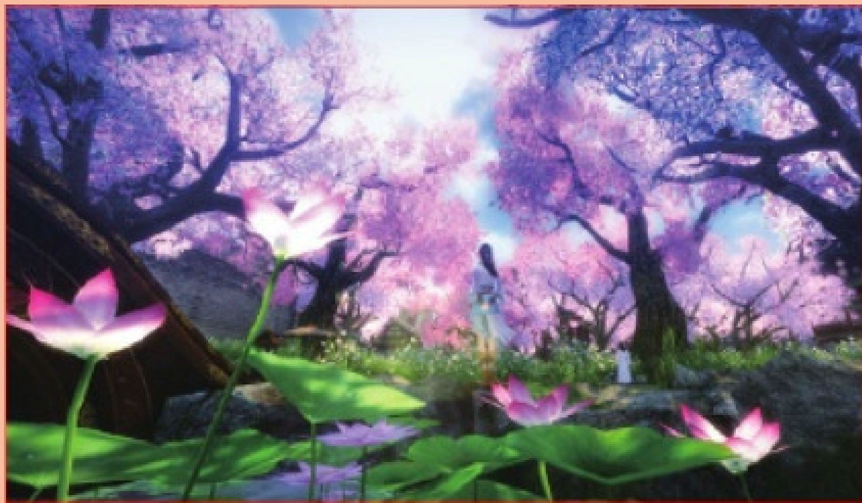
阵法：九宫八卦阵

"桃花岛"人物介绍

黄古箫

桃花岛现任岛主，为人清高孤傲、厌恶俗礼，但对女儿极为慈爱、对妻子极为痴情、对徒弟又是极为严厉。30年前，他随舟漂游，上桃花岛游玩，发现岛上桃树竟是按诸葛亮所遗八阵图之法种植，凭着对奇门遁甲的深刻了解，黄古箫得以进入岛内，并在桃花岛的"冯氏埋香冢"的地下密室里，习得数百年前一位前辈的诸般学问，让自身天文地理、琴棋书画、医卜星相无一不通无一不精，更是因此变得武功极高。江湖传言这些杂学乃是昔年一位与其同姓的前辈所留。黄古箫的妻子程瑜，在生下女儿黄灵枢时难产而死，成为他此生最悲痛难忘之事。

黄灵枢



"桃花岛"的桃树林按五行八卦布阵



"桃花岛"势力仿效原著中的桃花岛



性格怪异的岛主——黄古箫



黄古箫的女儿黄灵枢



黄古箫之妻程瑜的妹妹程媛

桃花岛主黄古箫唯一的女儿，其肌肤胜雪、娇美无比，可谓容色绝丽，为人古灵精怪、聪慧无双，但心地善良，平日喜爱烹饪之道并专精于此。自长大后，便开始向往无拘无束的江湖生活，但一直遭到父亲反对。执拗的她依然不放弃，最终因为体会到江湖险恶，不得不返家。自江湖一行后黄灵枢自觉武功低微，只是父亲又不愿将高深武艺过早传授于她，生怕她再次在江湖上惹是生非。她听说桃花岛上有一个被父亲关押的高手后，便想要用亲手烹制的精美菜肴讨好那人，让他传授些厉害武艺，只是那叫“岑九”的高手脾气古怪之极，颇难应付。

程媛

黄古箫之妻程瑜的妹妹，为人典雅知性，喜好古籍，而音乐上的造诣比起黄古箫有过之而无不及。其仰慕姐夫的诸般才能，并对姐姐、姐夫之间的夫妻之情很是羡慕，自从姐姐去世后，她见黄古箫一直愁绪满怀，自己心里也不是滋味。

江湖势力“桃花岛”凭借“东邪”黄药师的名字吸引了大批男女侠客的眼球，作为与其同等量级的需要奇遇方能进入的江湖势力“移花宫”自然同样备受女玩家的关注。

“移花宫”势力起源

移花宫位于气候宜人，四季如春的绣玉谷，谷内山川湖泊星罗棋布，一年四季百花齐放，有各种奇珍异草，宛若仙境，是习武之人难求的静修佳地。

移花宫招收弟子条件异常苛刻，且宫规甚严，江湖传闻其用来接送门人的神秘宫船，偶尔会停留在成都郊外的码头，然而众多武林人士几番探寻，却是摸不得半点痕迹。

“移花宫”门人皆出落得雅致绝俗、清冷孤傲，少有男子，她们行走江湖往往着一袭素纱宫装，秀丽聪慧之中却少了几分常人的生气与感情。再加上她们对品行不端、用情不专的男女惩罚手段极为冷酷无情，使得其成为江湖中人闻之丧魂落魄的势力。

“移花宫”势力简介

势力阵营：中立

势力标签：狂

势力定位：远程/近战

势力武学

内功：明玉神功

套路：花神七式、星云剑法、舞月剑诀、琉璃仙舞

轻功：寒凫戏水

阵法：沉香千帆阵

“移花宫”人物介绍

曦池

曦池是移花宫的创始人，亦是高贵冷傲的大宫主。白衣胜雪、长发如云，相貌出尘脱俗，可与日月争辉。因修炼明玉神功而青春永驻。性情冷若冰霜，掌控移花宫一切大小事务，拥有对宫中弟子的最高管理权。“素手谪仙”曦池与“万里无云”陪风曾是武林中人人惊羡的一对爱侣。陪风重情重义，为兄弟两肋插刀，为报恩舍命救援，为保护深受鞑靼之苦的百姓更是几度赶往雁门关……因敬重其为人。曦池不惜舍弃清修生活，随他行侠仗义。然而，随着陪风的侠名在江湖上日益远播，他的心已逐渐为这些江湖纷争所牵绊。那个昔日占据了内心最深处的女子，不知不觉中已像松开了手的纸鸢，渐行渐远。

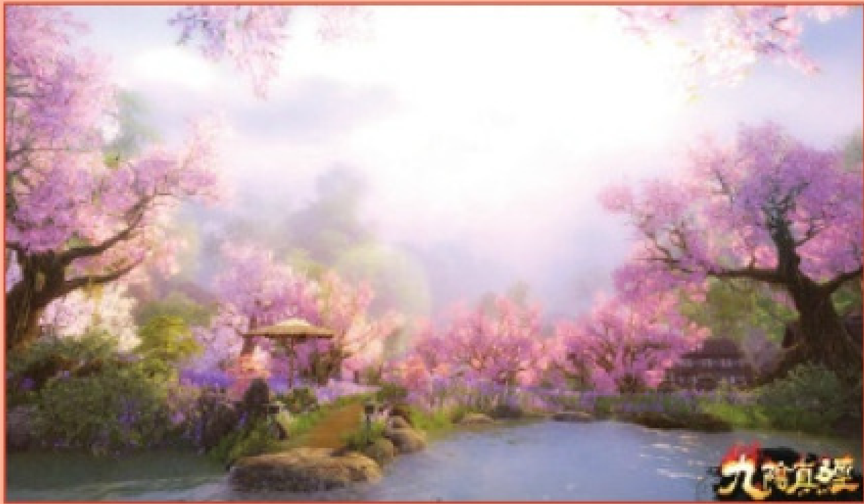
也许是两三个月，也许是一年两年，又或者已经过去了很多年。当无数次苍白的允诺抵不过时间的见证，那个恬淡静默的女子终不再执著于遥遥无期的等待。当她踏出这一步，一切便已无法挽回。曦池静静地凝视着陪风最在乎的这些人。在完成他们在这个世上最后一个心愿后，她便将她最珍爱的剑指向了他的师父，他的义弟，他恩人在这世上唯一的遗女……

此时他已是江湖上令人击节赞叹的中原大侠，她已是江湖上令人望而生畏

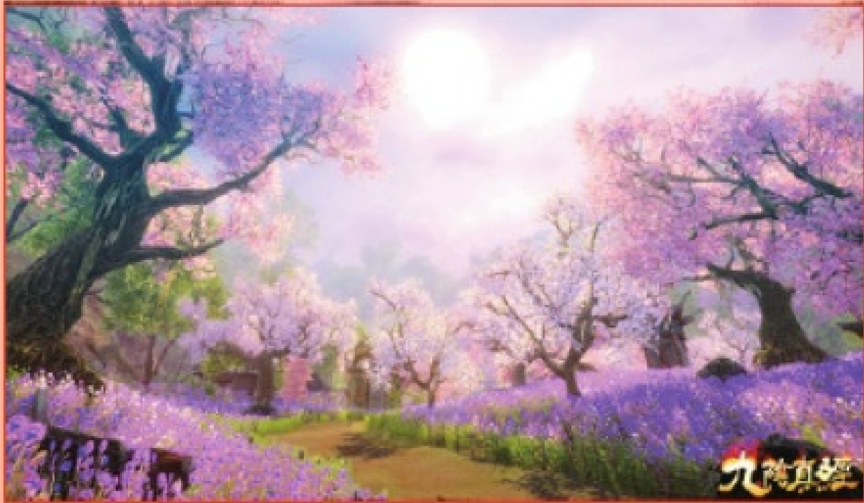


桃花岛漫野桃花


桃花岛要坐船才可抵达



桃花林是按照五行八卦布置的



依稀可见的桃花阵


进入“桃花岛”或是“移花宫”需要奇遇

的移花宫主。这一次，他是来杀她的。可是他发现，自己已杀不了她。他想要保护的人，已被她毁得一干二净；他闯荡江湖，开山立派的夙愿，也被她先一步实现；他渴望达到刀法最高境界，却终日奔波于江湖恩怨，荒废了大好时光。而她潜心静修，明玉神功已是突破了最后一重。他心中的希冀，追逐的目标，不是被她先一步完成，便是被她悉数毁去……

陪风离去了，许多年后，他的传人凭借威猛卓越的断情刀法重现江湖，武林中人无不为之侧目。唯独移花宫门人，不仅不屑一顾，遇其传人更是免不了一番打斗。

夙絮

夙絮是移花宫二宫主，身着云锦般的青缎宫装，相貌明艳动人之中略带几分稚气。相对于曦池的冰冷无情，有温柔的一面。拥有移花宫的第二管理权。

夙絮第一次见到为朋友义无反顾闯入移花宫的石砚冰时，便为其飞扬的神采、闲雅的风度所折服。因不忍心石砚冰死于姐姐曦池之手，她不仅三番两次为其求情，更偷偷将明玉神功的心法传授与他，助其疗伤。石砚冰感激之余，更怜悯这个灵动善良的姑娘被禁锢在偌大的移花宫，想要带她出去呼吸自由的空气，却被夙絮婉言拒绝。即使他从未嫌弃，她却终是在意自己是个天生的残废。流云长袖、及地绣裙，也掩饰不了她左手与左足的畸形。她知道自己在这宫中，其实是个孤单的人。其实曦池又何尝不是呢？两个孤单的人相互陪伴，即使不能温暖彼此，至少可以有所慰藉。

石砚冰离开的那天，问了她一个问题，难道不怕他把明玉神功的秘密传扬出去，难道不怕他将明玉神功的心法传授他人。夙絮听完凝眸浅笑，答若真如此，只能证明他忘不了她。几年之后，石砚冰与萧别情共同创立君子堂，用来结交和他们一样满腹才情且精通乐律之人，同时将他们所悟武学倾囊传授。而君子堂第二套内功虽为明玉功，却和移花宫的明玉神功完全不同。此中真谛，偌大个江湖，恐怕也只有两人知晓。

烟迟

烟迟是移花宫少主。他潇洒出尘，是个翩翩风采的绝世美少年，自小由两位宫主养大，传授卓越武功。为人虚怀若谷、宽容豁达，且智勇兼备，令武林中人叹服。

苏沐青

移花宫顶尖高手，风姿绰约、英气逼人的侠女风骨，江湖人称琼英夫人，负责看守移花宫禁地飞鹰地宫。与前峨眉派弟子，“霓裳动”创始人徐妙真、“飞弦羽经”创始人杜茗雪为结拜姐妹。

18年前，移花宫弟子苏沐青奉宫主之令出宫执行任务之际，偶遇姑苏虞家庄少主人虞怀冰。二人结伴而行，日久生情，终拜堂成亲，并产下一女绾绾。一日，苏沐青于家中发现一枚墨玉梅花，自知触犯移花宫门规，铸成大错。未免连累无辜，她修书一封，辞别丈夫与爱女，独自返回移花宫领罚。

虞怀冰担忧妻子安危，决意独闯移花宫。其好友玉笔山庄少庄主石砚冰亦一同前往。二人历经险阻，终于寻到了移花宫，却因寡不敌众被擒。危急时刻，苏沐青挺身而出，愿守护移花宫禁地飞鹰地宫，终身不踏出半步，以此换回二人自由，宫主答应了她的请求。

看护飞鹰地宫，虽等同于被打入冷宫，而苏沐青却并不后悔。她心中期盼有一日能与丈夫和女儿重逢，因而绘制了飞鹰地宫图交于虞怀冰。虞怀冰感念其情，承诺将女儿养大成人，待其出阁之后，便重返移花宫，求宫主收他入门。他要陪同妻子一起终身看护飞鹰地宫。

结语

自“桃花岛”与“移花宫”消息公布后，江湖中无数侠客根据小说猜想这两个势力的入门方法，在游戏中引起不小的轰动。那么除了这两个势力，《九阴真经》“谁与争锋”的其它新势力和新内容，比如“无根门”、天气系统与大奇遇、门派4内和全新的江湖武学等，玩家也可以在游戏中一一体验。P



移花宫大宫主——曦池



移花宫二宫主——夙絮



粉色移花宫身份装



蓝色移花宫身份装



移花宫一年四季百花齐放恍若世外桃源



黑金 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：游戏蜗牛 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：内测 ■官方网站：http://hj.woniu.com/

《黑金》首测探秘

■苏州 高尔夫GX6

《黑金》是蜗牛最新推出的蒸汽朋克题材A·MMO动态魔幻网游。游戏在致力于打造大世界大战场的基础上，还创新的加入海陆空立体战争和全地图无锁定战斗等众多新奇的玩法特色。

《黑金》的故事发生在蒙特尔大陆，在这个充满挑战的神奇世界，存在着一种名为“黑金”的资源物质，它既能够为魔法师提供魔法力量，又能够为蒸汽机械提供强大的科技动力，甚至产生了“黑暗蒸汽”这样结合魔法与蒸汽动力的奇妙能力。千年以来，作为俄兰蒂尔联盟与艾森赫特王国两个阵营的争夺焦点，黑金资源引发了无数传奇的故事。这次，究竟会是科技的胜利，还是魔法的凯歌？现在，新的篇章由你续写……

蜗牛旗下的A·MMO网游《黑金》自5月30日启动品鉴封测以来受到玩家的关注。游戏使用Flexi引擎开发，主推蒸汽朋克与自然魔法对抗的主题风格，并在RPG游戏中首创了全地图无锁定战斗玩法以及海陆空3D立体载具战争，将ACT游戏特点与MMO相结合，全面颠覆传统魔幻RPG的游戏理念。

全新的世界观，截然不同的阵营风格

《黑金》给玩家展现了一个300平方公里的广袤世界，在神秘的蒙特尔大陆上，蒸汽阵营艾森赫特和魔法阵营俄兰蒂尔维持了千年的战争关系。为了生存的艾森赫特人一心想独占俄兰蒂尔的黑金资源，而崇尚自然的俄兰蒂尔人则为了信仰誓死守护领土主权。

艾森赫特王国在设计上以19世纪工业革命为背景，高密度的蒸汽建筑以及多样化的机械设备随处可见，充满阴霾的天空与略显颓废的城市风格交相辉映，凸显出传统网游中不曾具备的另类风格。

科技与信仰的碰撞，蒸汽与魔法的对决，两大阵营沉积千年的新仇旧恨，借助黑金的神秘力量，究竟会是科技的胜利，还是魔法高奏凯歌？这一切将由玩家来决定。

更多选择空间，丰富的种族职业系统

《黑金》首测开放了2个种族，分别是俄兰蒂尔联盟的喀什人和艾森赫特王国的布冯特人。首测版本中，每个种族分别对应了两个职业和相应的后续3个转职方向。值得一提的是，游戏未来的完整版本将有6个种族、18个转职职业供玩家选择。

首测开放的职业有俄兰蒂尔联盟的猎魔人与元素法师，艾森赫特王国的仲裁者与秘法师，它们分别有3个不同的进阶职业供玩家选择，其中猎魔人的进阶职业是刀锋战士、魔剑士与狩猎者；元素法师的进阶职业是：圣殿法师、流浪法师以及平衡法师；仲裁者的进阶职业是惩罚者、执行者与神枪手；秘法师的进阶职业是咒术师、黑暗祭祀以及女巫。共12个转职职业，游戏中每个职业都有各自的特色技能，从双手MT到蒸汽法师，再到暴力铁甲奶抑或是TPS般的神枪手，玩家皆可一一亲身体验，提高了游戏的乐趣与可玩度。

全图自由战斗，随心所欲的无锁定操控体验

《黑金》将传统MMORPG单调的竞技对抗变成了让人肾上腺素激增的动作冒险。让那些只能在单机游戏中畅享的自由打击移植到网络游戏当中，通过技能组合和动作操作的完美融合给玩家呈现一个自由到极致的战斗盛宴。较其它ACT动作网游不同的是，玩家在游戏中无需开房下副本就能随时随地地体验无锁定战斗乐趣。所有职业的技能都有无锁定操作模式，配合上角色自带的滚动位移，给游戏的PvE和PvP玩法提供了更多的创造空间。摆脱了单调的站桩式输出打法，采用全新动态战斗模式，冲锋、翻滚、急退、Combo、追击、闪避、伺机攻击、技



TPS模式让“放风筝”变得更加轻松容易



艾森赫特王国的城市中随处可见大型机械



霸气十足的蒸汽机车



布冯特人明显带有蒸汽朋克的感觉



充满魔幻色彩的喀什人

能衔接一气呵成，时刻挑战玩家的反应力。灵活的操作方式结合无锁定的战斗打法让玩家角色随时随地上演动作大戏。集中你的注意力，一切皆有可能。

以神枪手为例，神枪手独有的枪手模式可以让玩家进入TPS视角进行战斗，作为一个擅长风筝对手的职业来说，神枪手拥有超远的攻击射程以及不俗的控制能力。该职业摆脱了传统意义上的锁定战斗玩法，真正意义上将射击类网游的特色融入MMOPRG之中。

大型动态事件，天上也会掉馅饼，意想不到的惊喜

为了给玩家带来更多的PvE乐趣，游戏中特别加入了动态事件系统。当玩家进入某一地区后，并且正好赶上周围有事件发生，那么该玩家将会自动收到系统提示，依玩家意愿选择是否去完成事件。

据悉，首测版本中共开放了152个动态事件，完成事件的玩家都将获得不菲的系统奖励。这些任务大到电影级特效的大型阵营入侵，小到趣味十足的奇遇交互，还有不经意间触发的联动剧情，甚至可以影响服务器的发展，无处不在的动态事件构成一个紧张刺激又惊喜连连的冒险世界。我们可以把它看作一个强化之后的奇遇系统，不过与奇遇不同的是，这个动态事件，是一定区域内的玩家都可以感受到并参与其中的。

趣味副本玩法，摒弃传统铁三角格局

《黑金》的首测版本为玩家提供了很多有趣的副本玩法，俄兰蒂尔阵营23级流浪群岛就是其中之一。在流浪群岛中，面对着超多的精英怪时，单靠传统的抗怪杀怪是无法顺利通关的，玩家必须通过收集灵魂建造并升级防御设施才能抵挡怪物的进攻。另外，玩家在攻略副本时不用再为没T没奶而烦恼，在条件允许的情况下，任意的职业组合都能在副本中发挥出意想不到的效果，这也让副本衍生出更多奇葩玩法的可能。

PvP立体战争玩法，感受驾驭机甲、骑乘巨兽的快感

能源、冲突、战争——这是蒙特尔大陆永恒不变的主题。竞技场、以公会战为核心的能量井争夺，以及不设人数上限的阵营战、跨服战，都为玩家带来了大量PvP内容。其中载具是《黑金》中的特色PvP内容之一，游戏中不仅有种类丰富、造型各异的代步载具，同时还加入了功能更为强大的战斗载具。蒸汽战斗机、运输机、对空火炮、装甲车、母舰、蒸汽战舰、魔法飞龙、战地巨兽等百余种海陆空战斗载具都由能量井系统产出并由玩家自由支配投入战斗，全面颠覆传统MMORPG理念。并且这些战斗载具可以帮助玩家完成副本之外的所有任务，如驾驶战斗载具击杀野外Boss，参加野外PvP等。

具有空中作战能力的战斗载具将在战场上起到至关重要的作用，此外，《黑金》还将在未来的测试中添加机库破坏和载具偷窃等趣味玩法。据说未来还可能出现破坏力惊人的移动堡垒，这些载具将会把战争推向白热化。Flexi引擎配合光影特效打造出一个极具冲击力的蒙特尔大陆战争场景，让玩家在操纵战斗载具时真实地感受到战争的乐趣。

游戏还引入了射击类载具操作模式，FPS、TPS、狙击3种视角的载具操控让战争触手可及。放弃了开房间式的纯副本类动作网游模式，玩家可在大世界地图上全面实现包括个人和载具在内的无锁定战斗，没有任何去不到的地方，让战斗不留死角。《黑金》的战场局势变幻不定，每个玩家的一举一动都可能改变整个战场局势。

结语

A·MMO动作魔幻《黑金》自5月30日首测以来，得到了不少玩家的好评。不少体验过首测版本的玩家对游戏的创新理念十分赞同，从蒸汽与魔幻混搭的阵营风格到各式各样的创新玩法，都能给玩家带来耳目一新的游戏体验。

据官方消息，目前项目团队正在加紧跟进游戏后续版本的开发，游戏的优化工作也在同步进行中。玩家不久将体验到内容更加丰富的游戏内容，感受与众不同的魔幻《黑金》。


动态事件可遇而不可求


俄兰蒂尔联盟15级副本余晖洞穴


俄兰蒂尔联盟场景以全新的魔幻风格呈现在玩家眼前


俄兰蒂尔联盟的蜘蛛载具


副本中高效的团队执行力是取胜关键

REVIEW

P148

片花时代

在未来的几年，游戏领域的营销模式将越来越成熟，这个圈子的竞争也会日益激烈。商业化的营销和包装是必要的，但是更重要的是要有优秀的游戏素质。“酒香不怕巷子深”的理念虽然已经过时，但并不代表“酒”就可以不香。从几个创业者组成的小作坊，到称霸游戏界的巨头，唯一永恒的只有优秀的游戏

■广东 修铖

不那么硬派的生存游戏

《孤岛危机3》在流程上的不给力让人们对《最后的曙光》这款来自战斗种族的显卡杀手燃起了期待。前作有点小尴尬，光顾堆技术，美工跟不上，流程太硬派，估计全世界打通关也没多少。有了这个前车之鉴，这次的新作就现代了不少，当然，也就显得更大众化了。

■ 东欧游戏的美工比德国游戏好一万倍，从这个场景便能看出



地铁
最后的曙光
Metro:
Last Light
类型
射击
制作
4A Games
发行
Deep Silver
发售日
2013.5.14

不知道格鲁科夫斯基先生对于2013年已经磕磕碰碰过去一半这个事实有什么看法，可能他也没什么看法，小说已经出到2035，作者本人也赚得盆满钵盈。至于游戏方面，《地铁2033》虽然被IGN给了6.9分，其硬派的游戏方式和基于小说改编的丰富设定都让玩家——包括我这个FPS手残——叹为观止。我个人对这款游戏唯一的抱怨就是它真的太难了，每个敌人都要挨上几百下才死——他们根本不是怪物而是普通人类好不好！

然后“最后的曙光”来了。

上手之后我欣喜地发现本作的难度下降了不少，但很快又有了一个新的问题——如果说前作就是一个苛刻的生存考验，只有最硬派最强大的玩家可以突破，那么本作就只是一个关于生存的游戏而已。

已经没什么好怕的了

纵观系列主角阿尔乔姆的人生，就是看着身边的人不断领便当的过程，可以说他就是一个无可避免的移动死亡Flag。关于这个“死亡Flag”你可以这么理解，在某些影视作品中，角色一旦说出某些话或做出某些动作，就立即宣告领便当。最典型的是在二战的壕沟里，主角战友哆哆嗦嗦摸出一张照片，说：“这是我的恋人，战争结束后我要娶她做老婆。”那么下一秒的流弹极有可能会飞到他脑门上。在“地铁”系列中，这一切恐怕开始于阿尔乔姆和母亲坐地铁出去玩的时候，母亲对他说的一句话——她说没有什么可怕的——这个伟大的女性还没有想到自己已经给全人类立起了一个巨大的死亡Flag。不久之后，由于原因不明的核战争，绝大部分人类都在一瞬间领了便当，幸存者都龟缩在地铁里，而这一切的“功臣”，阿尔乔姆的母亲也在几年后退场，这是《最后的曙光》片头告诉我们的事情。

接下来就是我们都知道的前作的剧情了。阿尔乔姆把一大堆便当扔在身后，找到军事基地D6，用导

弹轰杀了一大群黑怪——就算你在前作打出了完美结局，《最后的曙光》也默认采用了轰炸黑怪聚居地的路线——然后时间走到了2034年，阿尔乔姆成为了米勒手下的游骑兵，整个地铁社会暗流涌动，战争一触即发，这就是《最后的曙光》的故事开始的地方。

值得一提的是，4A原本是打算以格鲁科夫斯基的《地铁2034》为剧本制作续作的，但出于一种莫名的原因，他们修改了这个计划，重写了剧本并且将其命名为《最后的曙光》，事实上他们也没打算让玩家失望。本作的故事具有张力且细致入微，对气氛的刻画也恰到好处，收集道德点触发完美结局的设定也让游戏值得重新玩味探索——但我个人对此只有一个小小的抱怨。

它好像没有做完。

事情是这样的：游戏的最后，玩家需要在D6与突破进来的红军进行一场壮烈的决战，敌人一波一波地增援但还是被游骑兵们打退，整个过程激动人心，足以让你肾上腺素水平突破天际，更关键的是整个关卡都有充足的子弹供应，足够玩家战个痛快。考虑到和前作相比本作的子弹消耗更为恐怖，这场战斗的确满是最后一战的味道。

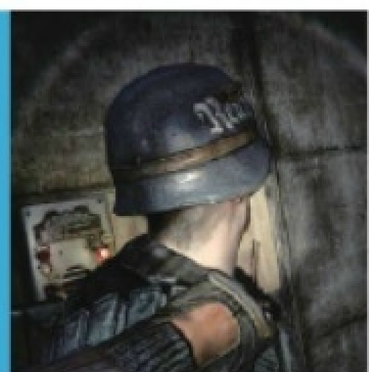
但最大的问题是这场战斗结束得太过于突然——在玩家连战连捷，兴致最高昂的时候，一列火车突然冲进来，然后就进入了动画，然后游戏结束，突然到我甚至都反应不过来原来我已经打通这游戏了！并且由于道德点收集不足，我所看到的结局动画只是一段阿尔乔姆遗孀和遗腹子在几年后的对话，当时我唯一的感想就是，一部优秀的游戏怎么能烂尾成这样？

完美结局会更好一点，不过也好得有限。当然我可以理解4A想写自己的故事的心情，但让我们来看看这个原创剧本……从片头开始就一直透露出一种阿尔乔姆的母亲说不定就是“地铁”里最大黑幕的气息，但玩家抱持着这个疑问一路玩下去，却没有得到什么解答。同是FPS游戏，CoD在剧情方面就做得不错——虽然一直顶着互动电影的噱头，像个特效轰炸的好莱坞大片，但至少在最后会给玩家一段很长很长的时间来感受结局的氛围，并且这个时候玩家也是参与了操作的，比如扔飞刀，这才是结束游戏故事的方式——玩家操作推动剧情，但是《最后的曙光》呢？如果我没记错的话，普通结局下玩家还需要按一下E键引爆D6，而完美结局甚至连按键的机会都没有。

你这家伙是谁？

按照惯例，阿尔乔姆应该回答，只是路过的游骑兵，给我记着了。

因为在游戏进程中完全没有主角的语音，我们无从得知他是否真会这么回答。不过另一方面，那些被主角杀掉或者打晕的杂兵们倒是经常会这样给自己立



徒手夺命

本作的暗杀加入了一个动画，玩家可以选择是将敌人击昏还是杀死，这很有用，尤其是对想打完美结局又舍不得敌人身上的子弹的玩家而言



阿尔乔姆的母亲在整个游戏里都是一个谜团，但最终秘密揭开的时候，却是让人失望的一场空



完美结局的这个场景和普通结局共通，唯一的区别是这次阿尔乔姆还活着，至少我们能等到续作



如果不小心翼翼地解除掉绊绳陷阱，基本上也就只有弹片横飞，然后读档的结局了



这就是整个人类社会被发便当的宏大场面，4A使用了一个代表性的景象来表现它，效果拔群



道德点的设定被延续了下来。玩家在很多场景下都可以得到道德点，比如给一个落魄的批评家一些子弹。成功触发之后，屏幕会突然变亮一些，如果想打出完美结局，玩家免不了要四处寻找这些剧情

起死亡Flag。考虑到本作的潜行比前作容易很多，而玩家又需要不断从人类敌人身上搜刮补给，这句台词可能是游戏中最常听到的了。

潜行难度太低，这正是《最后的曙光》与前作的本质区别。

由于奇怪的或者说异常智能化的AI，和一些杂七杂八的设定，前作的潜行苛刻到几乎不人道。玩家首先要关闭自己的头灯，注意不要被任何光线照射，然后还得小心各种陷阱，比如绊绳手雷、空罐头报警器和碎玻璃——我十分讨厌这玩意，因为关着灯很难发现，开着灯又会被暴露——最后，就算能潜行接近敌人，到了要动手的时候还要祈祷别被发现，因为一击毙命还是挺困难的，而就算能杀死对方，也有很大几率被其他敌人发现。这么说吧，前作的潜行就是仔细推敲，缜密规划，谨慎行动，就好像是玩家自己在面对那群敌人一样，苛刻，但因此让人感觉无比现实。

可能是由于前作的反馈，4A在《最后的曙光》里把敌人的AI调整得很低，以至于让人觉得AI愚蠢得不可思议。是的，这游戏里的AI只能用愚蠢来形容，阿尔乔姆甚至可以在敌人面前悠闲地换枪，只要敌人不开头灯就永远发现不了他！

如果从技术层面上分析，《最后的曙光》的潜行机制是——待在黑暗里就不会被发现，就这样。

简单过了头了吧喂！阿尔乔姆不是黑怪，更不是戴墨镜的包大人，凭什么能这么自然地融入黑暗？而且游戏中所有光源都是可以关闭的，很多情况下甚至会提供给玩家一个总闸来关掉所有的灯。所以对于玩家来说，很多时候都是关掉总闸，搞定来检修的敌人，然后在黑暗中一路狂奔过去。我说，难道检查总闸的人那么久都没有回去就没有人怀疑他出事了么？“地铁”系列可是以现实感作为核心的——作为货币的子弹、防毒面具和过滤口，以及没有任何HUD显示的游骑兵模式都极尽可能地贴近现实，这都很好，但到底是什么促使4A决定把潜行部分弄成这样？这一点都不现实，要知道，《声名狼藉》这种带有超能力的潜入游戏都有隐藏尸体的要求，为什么《最后的曙光》的潜入如此儿戏？

除非4A其实一点也不想将《最后的曙光》做成一个像前作一样硬派的游戏。



捷径

当然最方便的潜入方式就是关掉总闸。只能说4A给予了玩家细致入微的照顾——我的意思是，如此简单的潜入，到底意义何在呢？

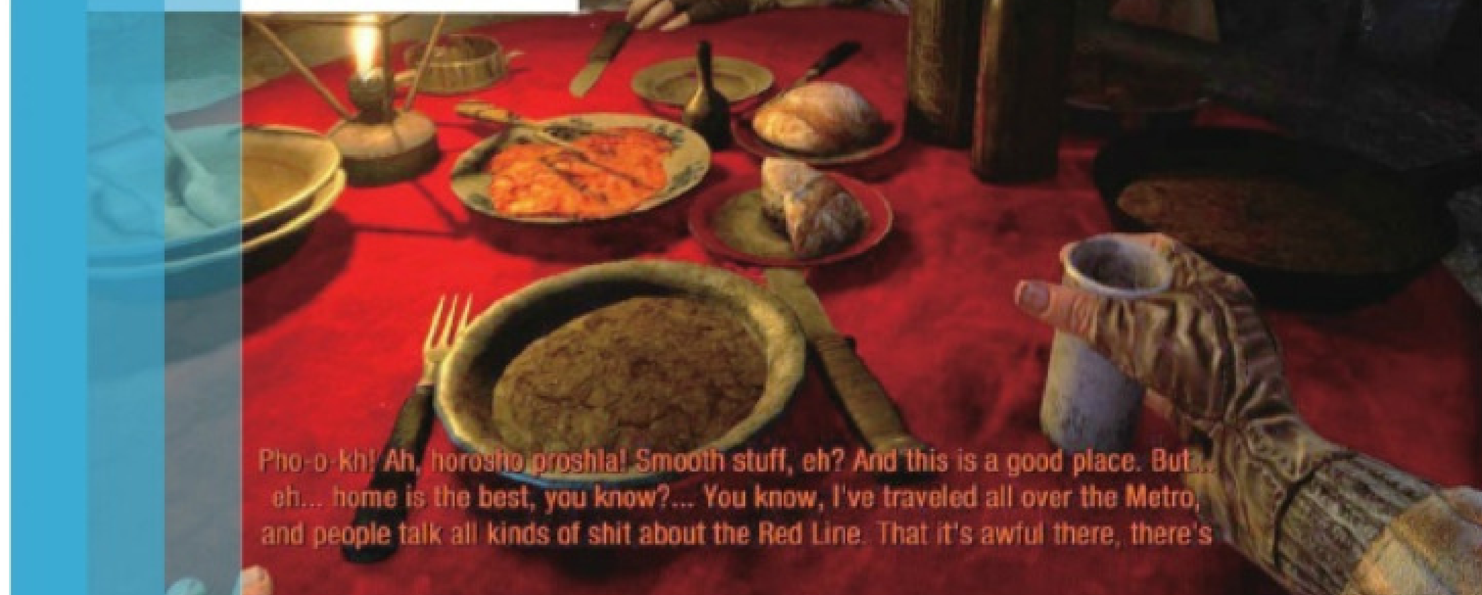
哎，我的手表怎么停了？

如果阿尔乔姆突然说出这句话，那基本上他就是要领便当了。手表在游戏中的作用就是如此重要。自己的暴露程度——简单来说就是有没有站在光线中——和面具过滤器的使用时限都在手表上进行显示。尤其在游骑兵难度下，没有任何HUD界面，玩家所能依赖的也就只有那一块手表了。

说实话刚开始的时候我压根就没弄明白这块手表



本作的标题画面延续了前作的风格，在那些追求简洁与现代感的游戏中脱颖而出



关于本作的剧情能说的不多，它们大多都在意料之中，比如这场晚宴的酒里被下了蒙汗药之类的，还不如画面上这个人物似乎用念力举起了杯子的Bug有意思，游戏过程中总能发现一两个类似的地方



事实上本作的UI设计非常专业，但游骑兵难度下这些好看的UI都要被收回，还真是一个残酷的决定

《最后的曙光》的暂停界面比起前作要更符合游戏的风格，可以看作是一个改进



电子表

本作中阿尔乔姆把手表换成了电子式的——可能是从D6找到的，不过这种高科技的装饰着实让我困惑了挺久，更大的问题是，在黑暗中一块发光的电子表会暴露目标吧？

到底应该怎么看。不过这无关紧要。游戏的HUD设计应该说很完善，简洁大方，不至于像前作那样……复古。尤其惊艳的是按下Tab键之后弹出的总览界面，玩家能很清楚地看到手上的所有装备及其状态，顺便还能切换投掷武器。而其它HUD和操作也基本延续并优化了前作的设定，在不限制HUD的3个难度中进行游戏是一段不能说愉快，但至少非常流畅的游戏体验，玩家会感觉一切都尽在掌握，至少在控制方面顺风顺水，至于难度就是另外的故事了。

但这也从另一方面证明了，这次《最后的曙光》不是一个以硬派FPS为目标开发出来的游戏。来看看4A对作为“地铁”系列标杆的游骑兵难度做了什么吧。

必须说明的是，游骑兵的两个难度是作为DLC出现的，而获得这个DLC的方法则是预购。那么让我们来回想一下，曾经有几部游戏将标志性的难度作为DLC单独提出来当作预购福利？假设我们搞到了这个DLC——不管用什么方法——然后进入游戏。结果我们能发现什么？本作的游骑兵难度压根没有为“去HUD”做好准备。

首先是那块手表。在前作中，我们可以很轻易地从手表里看出自己是否被敌人发现，以及过滤器的剩余时间，但《最后的曙光》的新式手表我根本看不懂，直到帕维尔提醒过之后才知道，原来边上那个蓝色的灯是用来提醒我是否被发现的——但如果我被发现了自然会有一个很惊悚的效果音提醒我，那个小灯又有什么用处？以此为首，《最后的曙光》中很多操作在没有HUD界面的时候都麻烦得让人某处隐隐作痛。另一个例子是之前提到过的Tab键菜单，这个在通常难度下非常好用的菜单也消失了。当然前作也没有，但前作也不用在这个菜单下切换远程武器啊喂！

所以在游骑兵难度下如果想要切换远程武器，我们首先需要按住Tab，当然因为没有什么东西弹出来所以我们不知道是不是打开了菜单，然后移动鼠标——向上是飞刀，下是定向雷，左是手雷，右是燃烧弹——记住这个还真有点困难，由于我们啥都看不见，必须靠声音分辨换到了哪种武器。另一方面，这个轮盘的灵敏度也不算很高，本来在有HUD的情况下一切还好，但看不见的时候就变得异常让人烦躁了。

那么如果这个过程中的游戏时间还是正常行进呢？想象一下，在战斗的紧要关头，你想扔出一颗手雷，但是忘了投掷武器的设定还是飞刀……于是扔了一把飞刀出去。然后你按下Tab，鼠标向左，侧耳倾听那轻微的切换音，然后你已经死了。

解决这个问题的方法很简单，至少将飞刀单独放在一个按键上——我们在键盘上拥有那么多按键，总有一个位置可以放得下一把小小的飞刀吧？关于这种例子我们可以举上一整天都不腻，在整个游戏过程中随处可见类似的瑕疵，4A并没有在去除HUD的前提下，做好真实的视觉和操作反馈。所以结论大致就是这样的，《最后的曙光》并不是为了硬派的游戏体验设计的，真是抱歉。

战斗结束后我就要回老家结婚了

我个人一直对“地铁”系列的武器非常感兴趣，尤其是那些奇怪的需要充电或充气压的武器。如果说有什么从前作到本作几乎都没有变，那么就一定是这些武器了。4A对于这些武器的用心程度一定非比寻常，每一种武器都有鲜明的特点，而不是简单的模型和数据替换（可惜为了潜入安全起见，玩家不得不放弃很多武器）。另外本作的武器改造也是亮点之一，各种瞄准镜以及大容量弹夹、枪托之类的配件虽然贵得令人发指，不过确实能让玩家如虎添翼。比起前作，《最后的曙光》的枪械更多了一些现代化的部分，我想是因为D6储藏了很多战前装备的原因，于是反射式、热传感瞄准镜、消声器消焰器等等纷至沓来，比起前作更像是在打一场现代战争。

这很好，既有故事背景支撑，又方便了玩家。但另一方面，游戏对于武器和弹药都是非常吝啬的，能捡到的弹药很少，武器也总是缺一两个升级部件。如果去和商人买的话，不仅一把好武器非常昂贵，升级配件也足够玩家投下血本，就连子弹也比前作要贵一些，我想可能是因为大量军用弹药导致通货膨胀的缘故。是的，《最后的曙光》改善了前作中人类敌人几乎杀不死的问题，但相应地，4A将怪物的属性修改得很恐怖。一只大老鼠就足够在3秒内放倒阿尔乔姆，很多时候玩家就连给自己扎针的时间都没有。和变异体战斗会消耗大量的子弹，尤其是在Boss战中，任何时候把子弹全部打空都不奇怪，而且大多数怪物战都是强制进行的。

到这里，《最后的曙光》才有了一种生存游戏的感觉——玩家必须每时每刻都精打细算地使用自己的子弹，在每一个可能的位置搜索补给。在那些漫长的没有人类敌人作为“弹药仓库”的关卡中，玩家的能力将会受到严峻的考验，没有什么无限的补给箱，也没有任何捷径，只有玩家和敌人殊死搏斗。我认为这才是一个强调生存与现实的游戏应该有的，而不是傻乎乎的敌人和用途不明的手表。

更好的消息是，在如此严苛的情况下，玩家的载弹量还是有上限的，而且游骑兵（噩梦）中两把武器的全部子弹可能都撑不过一整个怪物关卡——多么美妙的设定。

结语

总体来说，《最后的曙光》是一部不错的生存FPS游戏，背景宏大，设定精细，难度适中。但让我有些失望的是，它并不是按照前作那样硬派的标准开发的。有些人可能会认为前作的难度太大，但那对于一个现实的生存考验来说是合适的，毕竟生存本身就是那么冷酷无情。

所以，对于《最后的曙光》，它终究也不过是一部游戏而已。P


画面的提升是显而易见的，最起码观感和图形技术的差距没有《地铁2033》那么明显了


最后的关卡中玩家有最强的武器和弹药，然后游戏戛然而止


Boss战几乎每次都会打空玩家省吃俭用存下来的子弹

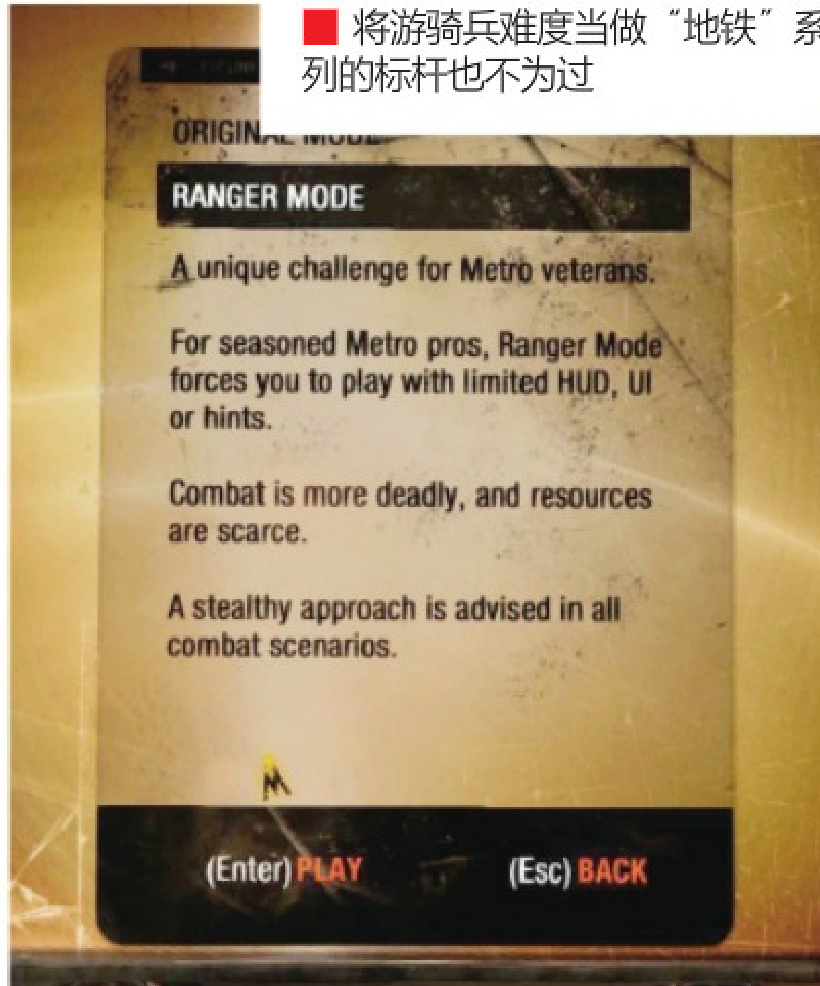

最高难度下只能携带两把武器的设定让人头疼


4A在游骑兵难度下舍弃了好用的Tab菜单，使切换投掷武器成为了整部游戏中最蛋疼的事情


比较悲剧的是，《最后的曙光》的大部分场景依然不怎么讨玩家喜欢。有玩家将其极端地比喻为“一坨栩栩如生的大便”



子弹方面本作没太大变化，供应依然苛刻，考虑到枪械数量的限制，在没有人类敌人的关卡中作战无疑是一件非常痛苦的事情



将游骑兵难度当做“地铁”系列的标杆也不为过

■江苏 Dark夜之伤

探寻系列新路

在承认“《生化危机4》的系统只能再做一代”后，CAPCOM并未在5代之后找到符合系列发展的新系统，从6代的表现来看，片面追求动作性、过多的QTE，以及冗长的、风格迥异的主线流程，都能反映出CAPCOM的迷茫。希望《启示录》之后，CAPCOM真的能得到一些启示。

生化危机
启示录
Resident Evil
Revelations
类型
动作
制作
CAPCOM Games
发行
CAPCOM
发售日
2013.5.21



■作为一款“逆移植”的作品，《启示录》较好地完成了它的使命，“生化危机”这艘大船以后会驶向何处，我们不得而知

《生化危机——启示录》PC版于今年5月21日发售，在5月中的前瞻当中，我们已经对这款游戏有了大致的了解，但实际游戏后发现，与3DS版相比，本作并不只有官方所说的那些改变。这究竟是一款动作与恐怖结合的优秀作品？还是“卡婊”无节操骗钱的低端产物？

我们先将时间拉回2009年，也就是《生化危机5》发售的年份，“生化危机”之父三上真司在做完《生化危机4》之后卷着铺盖离开了CAPCOM，这让粉丝们都备感焦虑：《生化危机5》究竟是一款怎样的作品？能否达到以前的高度？

变革的序曲，迷茫的抉择

虽说《生化危机5》是历代“生化危机”销量最高的作品，但它的成功仅仅建立在4代完善的新系统上，并且迎合了新时代的联机需求，而自己在主线流程以及武器改造的设计上远远达不到4代的高度，加上“阳光下的恐怖”这句自己打脸的话，也造成了5代的一些负面评价。在做完Wii上的《黑暗历代记》和3DS上的骗钱冷饭《雇佣兵》之后，CAPCOM自己也意识到如果不给《生化危机6》一个明确的方向，势必会影响销量，导致公司业绩下滑。于是他们决定用两款“外传”性质的作品来给《生化危机6》试水，一款游戏是外包作品——《浣熊市行动》，另一款便是本家制作的《启示录》。

这样我们就很容易看出这两款试水作品的主攻方向：《浣熊市行动》更加动作化，更加射击化，更加偏向现在的主流射击类游戏。《启示录》则试图回归生存恐怖的本源，并加入些许新尝试来达到一种动作与恐怖相“平衡”的状态。虽然现在来看，《浣熊市行动》各个方面都逊于《启示录》，但当时由于平台原因，PS3与Xbox 360的装机量远远超过3DS，前者的“生化危机”核心玩家也远远比后者多，致使前者的销量远高于后者，虽然玩家在玩

到《浣熊市行动》之后想吃后悔药已经来不及了。这也给CAPCOM造成了一个错觉，玩家更需要动作化！于是，《生化危机6》就这么诞生了。

在《生化危机6》的销量遭到滑铁卢之后，CAPCOM再次信誓旦旦地表示接下来的作品将回归生存恐怖，同时将《启示录》HD化放到各大平台上发售，真是不得不让人感慨C社这几年的方针……

主线流程喜忧参半

由于回归生存恐怖，《启示录》先是把游戏舞台定在了恐怖电影中常出现的幽灵船上，但又觉得单一的幽灵船无法将剧情完全表现出来，便采用了支线章节和插叙、倒叙的形式来使剧情更有张力。简单形容《启示录》的剧情，就是“碟中谍”和“计中计”，讲述了4代到5代之间的故事，配合美剧那种前情回顾的叙述方式，让剧情交代显得非常有讲究。如果单单这样看，《启示录》的剧情是非常不错的，但是败就败在了编剧佐藤大的个人能力上，对细节的处理真是不到火候。首先无法确定奥布莱恩（Clive R. O'Brian）从哪儿搞来了T-深渊病毒及病毒产物，来源不明；北欧山区基地的新型生化武器——隐形猎杀者又是怎么来的，奥布莱恩明显不具备这种能力，而摩根具备这样的能力，但基地也不可能属于他。这样的自相矛盾还有几处，就连CAPCOM官方都不了了之，在后续的设定集里没有任何说明，甚至对全怪物的介绍都不完全，让不少玩家以为最终Boss会瞬移和分身（其实只是Boss利用光学以及神经毒气进行致幻罢了）。虽然这些信息不会对游戏有太大影响，但是这不严谨的范儿也让人看出自从金牌编剧杉村升去世之后，“生化”再无好编剧。

本作主线吉尔线的大部分流程都在泽诺比亚女王号上，看似区域狭小，但平心而论，船舱结构以及区域设计还是非常不错的。可惜的是，CAPCOM在各个机关和解谜上又草草了事，一个螺丝刀和拉电线就等于所有的谜题，既没有什么挑战性，也会让玩家觉得浪费时间。当然，谜题只是一方面，战斗与解谜的合理分配是“生化”系列的必修课，《启示录》的战斗部分还算有滋有味。新敌人滴噬者造型怪异，引入了“死亡空间”尸变体的些许灵感，将它们设定为无孔不入、无处不在，皮糙肉厚的生物。伴随着滴噬者奇怪的呻吟，配合上阴森的气氛，确实让恐怖感大幅上升。在这样的气氛中战斗，玩家需要合理分配弹药，合理利用紧急回避，风骚走位，攻击怪物弱点，这些设定都为本作添彩不少。

除了前面说的那些新增要素，相比3DS原版，这次HD版的画面能达到4代到5代之间的水平，也可



吉尔

BSAA创始十一人之一，洋馆事件的幸存者，她同时也是浣熊市事件的幸存者，在对付生化武器方面的经验可以说没人比她更丰富



BSAA探员凯斯正在展现他的二刀流体术



新的生命值显示设定，血量越低，屏幕越灰白，周围布满血渍



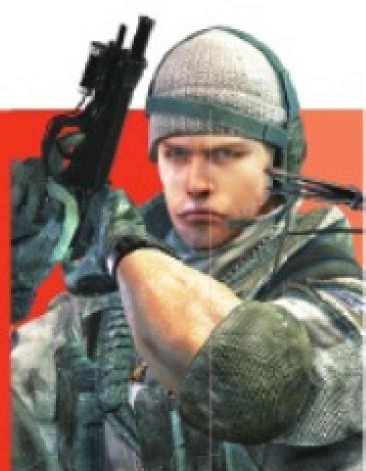
充斥本作的拉电线“解谜”，这也有点太糊弄人了吧！



船员居住区的淋浴间，本作中最具恐怖气氛的地点



被滴噬者抓住一定要快速晃动鼠标挣脱



克里斯

BSAA创始十一人之一，洋馆事件后就展开了对安布雷拉公司的调查，随着安布雷拉公司的倒闭，克里斯和吉尔一样将自己的余生奉献到了与生化恐怖主义的战斗中

以看出CAPCOM的诚意。3DS版非CG对话时人物的嘴都是不会动的，HD版处理了这个细节，让人物会开口说话了。新加入的怪物“墙皮”那销魂的“拧抹布”一击必杀法颇有魄力，配合强化版的地狱难度，也让不少玩家畏惧。相比6代没什么存在感的枪械、5代的一堆垃圾枪，《启示录》的枪械走的是少而精的路线。由于剧情的关系，船上不可能出现商人，于是本作改用插件升级。插件有多种类型，如增加威力、增加载弹量，因此每个玩家都可以组一套自己喜欢的枪械来闯关。

可惜的是，在其它方面，制作组又显得过于画蛇添足。虽然本作大部分流程都是在泽诺比亚号上来回跑，但是CAPCOM并未因此将存档方式改为老“生化”系列的打字机存档，依旧采用Checkpoint和关卡结束时的自动/手动存档。当然相比3DS版反人类般的唯一存档位置，这次HD版提供的5个存档位置还算有良心，但是在可用打字机的情况下，为什么不让这个经典元素“重出江湖”呢？

另一个有待商榷的设定就是“创世纪”扫描仪，在《启示录》发售之前，官方宣称这玩意怎么怎么的厉害，能扫描出潜伏在水里的蹑海者和隐形猎杀者，发现它们的位置就能攻击！现在回过头看，不由得让人觉得CAPCOM的心思我们不懂，有时间扫描这两个敌人，早就被它们给抱杀了。就算对一般“三光”型玩家来说，扫描仪的搜索流程也非常不爽，经常在黄点提示的情况下还得环视360度来找隐藏物品，就这样还经常找不到，得往上或者往下看，实在很影响游戏节奏。

突袭模式喧宾夺主

尽管存在一些让人不满的设定，《启示录》的主线还是处在“好玩”的范围之内的，特别是玩过《浣熊市行动》再来玩本作，会感受到不少良心。但让人意外的是，这次主线的风头全被《启示录》的附加模式——突袭模式给抢尽了。

一反之前几代佣兵模式在特定场景里拼高分的设定，突袭模式将主线流程拆成21关、3个难度，加入了RPG要素——等级系统。玩家角色、怪物以及枪械都有等级，角色等级越高，体术和手雷的伤害就越高，还能用更高等级的枪械。突袭模式还吸收了RPG游戏的优秀特色，在每关中都有强化型的头目怪物。有攻击范围和伤害大幅强化的，有防御力和血量大幅强化的，还有速度大幅强化的，当然还有各属性全面强化的“王冠”头目。这样的设定让关卡更富有挑战性，耐玩度比起之前的佣兵模式有较大提高。

重重阻碍的出现必定会让玩家们披荆斩棘，每关的最终目的就是抵达终点并杀掉终点的所有敌



■ 地狱难度下，原本没敌人的地方也会出现怪物



■ 第四章Boss变异瑞秋，咒怨般的低语让人不寒而栗



■ HD版赋予了这个富丽堂皇的大厅新的表现力

■ 虽然本作体术较难触发，但是引入蓄力之后还是让体术成为杀敌利器



■ 通过武器箱对枪械进行插件改造，优化性能



人。虽然这样看起来如同跑直线赛道一般，但是“别有用心”的CAPCOM在每个关卡内多多少少都内置了一些隐藏要素。在那些不是必经之路的房间内，肯定隐藏着一些好东西等着玩家去发掘。即使突袭模式是主线的流程的分割，这些隐藏要素也会勾起玩家再探索的欲望。探索来的奖励也有助于玩家挑战更高难度的突袭关卡，更何况子弹可以在场景内直接捡到或击杀敌人获得，不用像主线那样还要举个扫描仪到处看，游戏节奏一下就到了一种非常棒的状态。

以上仅仅是对原3DS版突袭模式的介绍，我原以为“卡婊”本着捞钱本性只会单纯把突袭模式移植过来，不会做任何的修改。但出乎我意料的是，这次CAPCOM竟然进行了大幅度完善和平衡，看来CAPCOM也意识到了突袭模式会成为替代佣兵模式的不二选择。下面主要来说说HD版的突袭模式有哪些进化。

首先，增加了关卡的难度，3DS版《启示录》刷S评价非常容易，但在HD版里，影响评价的4个要素：杀敌、命中率、受伤、时间，任意一个折损较大就会立刻与S评价无缘，且难以弥补。玩家在突袭关卡内获得的子弹数量也有所减少，导致关卡的挑战性直线上升。

其次，增加了《启示录》的小关卡成就，每关都有3个成就：低等级挑战、敌全灭、无伤通关。3个成就在一关内同时解锁就能解锁第4个成就：三位一体。会给玩家大量奖励，完美主义者和强迫症玩家肯定不会放过这个系统。

最后，可操控的人物更加个性化。3DS版突袭模式的吉尔，不管穿什么服装都只有两个技能。但HD版多了手枪射速加快和机枪射速加快技能，2号服装和1号服装的技能也有所不同。HD版可选人物还新加了瑞秋和汉克，并给吉尔、克里斯和凯斯新加了一套服装，可玩性也是大大加强。

总的来讲，这次HD版的突袭模式是极为厚道的，即便玩家此前突袭关卡达到了全S，HD版的突袭模式依然提供了足够的耐玩度。

结语

作为一款试水性质的作品，《启示录》在掌机上的素质已经很高，而这次的HD移植版素质大幅度上升，也让众人看到了CAPCOM的诚意。游戏的主线流程和剧情方面还有待加强，但突袭模式已经非常完善，有着相当不错的前途，希望CAPCOM可以真正明确“生化危机”系列的发展方向，而不是随大流一味动作化，这个时代的游戏生存法则并不是同化，而是特色，这一点，特别是对一个已经有17年历史的游戏品牌来说，显得异常重要。P



帕克

本作中吉尔的新搭档，虽然看起来笨拙，但是人不可貌相，曾参与对特拉格里加事件的处理，只因FBC过于草率的行动违背了他心中的“正义”，于是加入了BSAA



突袭模式里有奔跑标志的杂兵，速度大幅强化，体型缩小



有盾牌标志的杂兵，血量和防御大幅强化



突袭模式可选的人物，不同人物、不同服装的属性不同



有拳头标志的杂兵，攻击力和攻击范围大幅强化



重伤情况下的人物面部细节特写，怎么那么喜感

■晶合实验室 Oracle

砸出诚意来

《砸罐子3》是一款让人无可挑剔的作品，作为一款休闲物理游戏，画面精致，物理严谨，细节丰富，关卡众多，我们还能有什么要求？这是一款只卖0.99美元，连内购都没有的游戏！

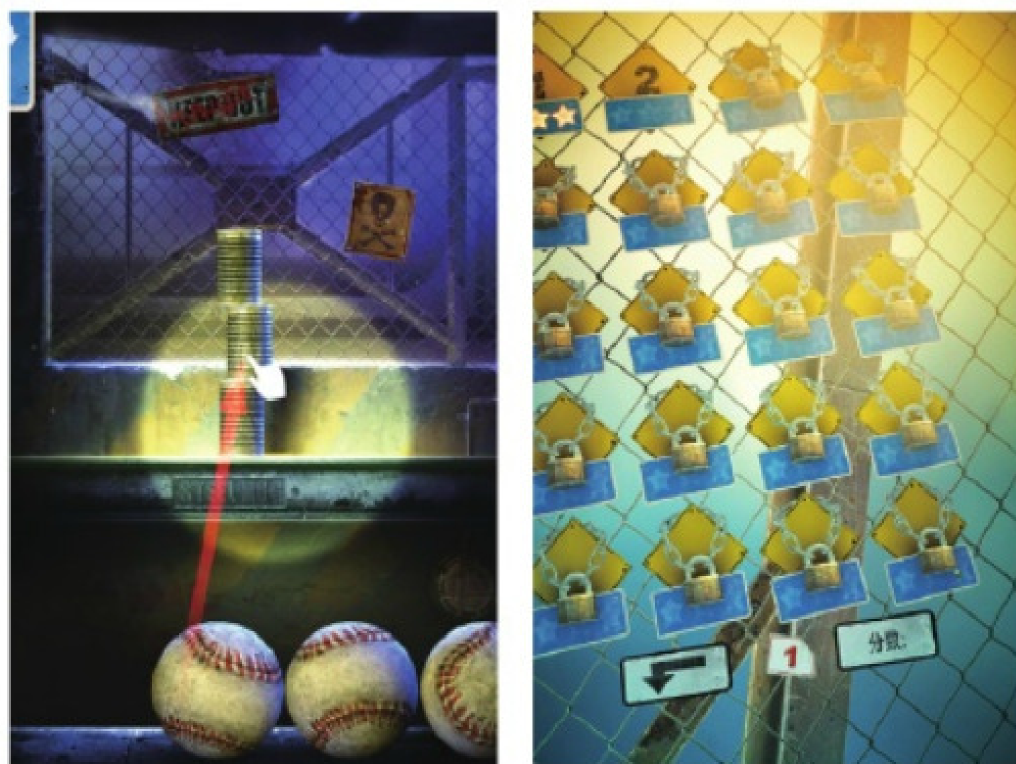
砸罐子3
Can Knockdown 3
类型
益智
制作
Infinite Dreams
平台
Android/iOS
最近更新
2013.5.16

在一切向钱看的移动游戏领域，Infinite Dreams是一家“出淤泥而不染”的公司。他们旗下目前有10款游戏，创意不俗，制作精良，价格低廉。只要你花钱买了游戏，极少会遇到恼人的内购，简直就是良心中的良心。《砸罐子3》便是这样一款游戏。

“砸罐子”这3个字足以概括游戏的主要玩法。你有3个球，在球用光之前砸倒所有的易拉罐即可通关。游戏以第一人称的视角进行，你将球向上滑动，球便向屏幕“里面”飞去，临场感十足。1代是这样，2代是这样，3代也是这样。有些续作一成不变，给人一种江郎才尽的感觉，有的续作一样没什么变化，却给人一种非常熟悉的感觉，犹如见到了老朋友，《砸罐子3》属于后者。

之所以会给人这种感觉，我想极其舒适的体验是主要原因。各种细节都十分到位，静态场景有一种CG般的质感；碰撞运算惟妙惟肖，如同真的抛球一般——比《割绳子》的伪物理效果真实得多；流程循序渐进，节奏控制得极好；UI非常漂亮，与场景浑然一体，三星评价的火焰特效又让人成就感满点；更重要的是，每一代“砸罐子”，都提供了非常多的关卡，本作有整整100关。些许休闲、些许挑战的玩法让玩家丝毫不觉得疲倦。

对于一个从初代开始就有很高完成度的系列来说，显著的进步似乎有些苛求。本作只做出了少许进化，砸落罐子的方法变得更多样。简易支架的存在让游戏有了一种“破坏支点就破坏整个结构”的快感，也为全三星成就提出了更高挑战。



■ 精致的画面和一眼望不到头的关卡充分表现出本作的诚意

■晶合实验室 Oracle

如鱼，得水

iPad是一个天生的音乐游戏设备，虽然因为实体键的缺乏导致反馈不够有力，但较大的显示/操控面积弥补了这一不足。不过《岁乐纪》好像完全没考虑这些闲杂问题，对这款游戏来说，意境就是全部。

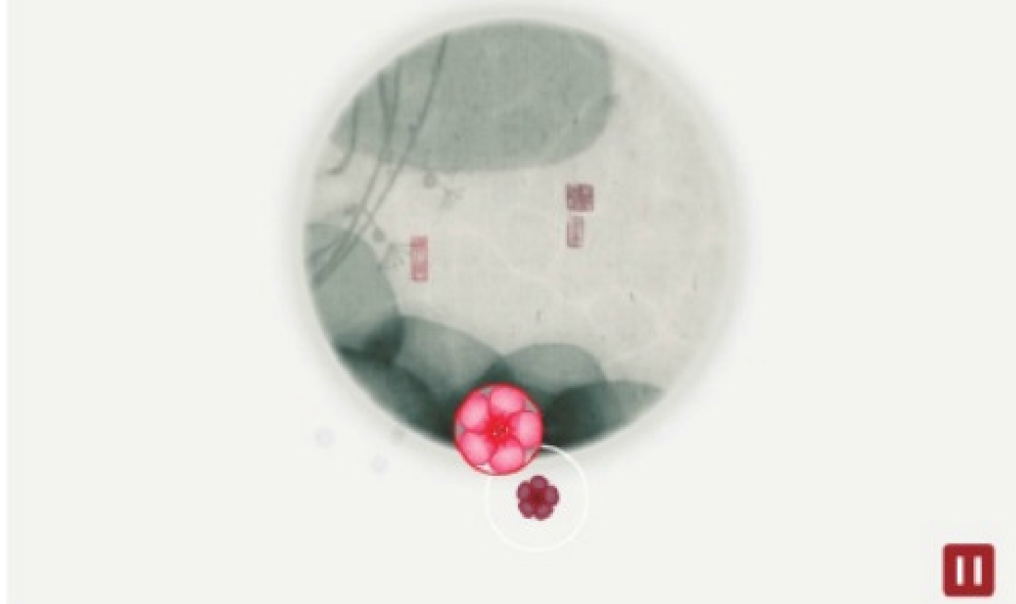
岁乐纪
岁乐纪
类型
音乐
制作
Teamage
平台
iOS
最近更新
2013.5.5

见到《岁乐纪》的第一眼，我首先想到的就是OSU——任何一个玩过OSU的人都会这么想，二者的游戏方式如出一辙。但玩过几首曲目后，二者的区别便一目了然——《岁乐纪》看上去只模仿了OSU的皮，玩起来就完全不是那么一回事了，爽快感远不如后者。

OSU之所以能保持非常棒的爽快感，操作反馈是非常重要的一环。当玩家按照画面里的提示，结合音乐节拍点击圆圈时，会有非常清晰的反馈音效（类似架子鼓上的铜钹发出的声音）。在这种音效的配合下，哪怕是一首舒缓的曲目，都会变得异常地有节奏感，这也是OSU的一大特色。反观《岁乐纪》，玩家点击圈圈，除了有限的视觉反馈外，没有任何音效反馈，玩家很难知道自己到底有没有跟上节拍，可以说毫无动感。

但如果你深入玩下去，会发现《岁乐纪》是一款只追求意境的游戏，在意境之外，“无用的”游戏性都可以不管不顾。整个游戏带有浓郁的中国风，素色的背景清新淡雅，没有什么华丽缀饰，画面中间的鱼戏荷塘犹如水墨画般清秀。游戏中并没有其它音乐游戏中常见的条条框框。没有生命值、Combo、分数、倍率等冗杂内容，有的也仅仅是看不见的“优良差”而已，就算不动手纯欣赏背景音乐也不会挂掉。这种过于矜持的态度甚至会让玩家因为文字描述太少而不知道解锁新曲目的条件是什么。

总之，《岁乐纪》是一款标准的“长尾”作品，注定只有少部分人会接受，还得建立在你正好能找到这个连官网都没有的游戏的基础上。如果你恰好是这类玩家，这种淡淡的韵味或许会让你觉得如鱼得水，闲适自在。



■ 清新古典的画面让本作显得淡雅别致，也是唯一的亮点

■晶合实验室 Oracle

短视运营毁游不倦

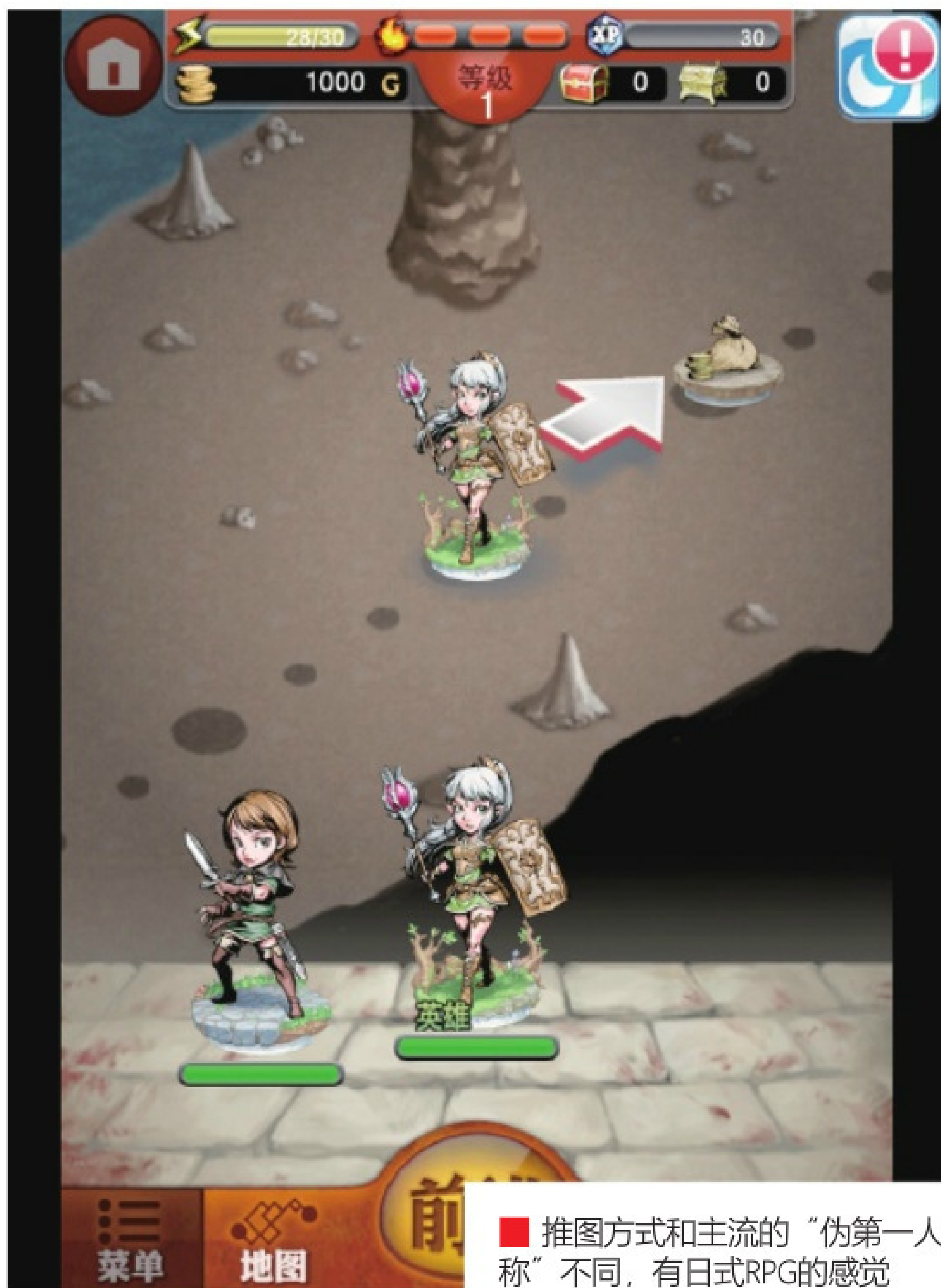
作为一款日式卡牌游戏，《热血兄弟》在美服取得了非常不错的成绩。突破了审美、游戏习惯等障碍，这是《智龙迷城》都未能实现的目标。显然这款游戏必定有着过人之处，才能在众多同类游戏里脱颖而出。

《热血兄弟》是一款MA Like游戏（沿用了《扩散性百万亚瑟王》的主体架构），除了《智龙迷城》这一系，MA Like也是卡牌游戏的常见类型。坦白说我对这类游戏并无好感，因为此前玩过一款名叫《神女控》的MA Like，体验非常糟糕。新手刚开局不久就耗光所有资源和行动点数，必须等待很久才能继续游戏，这无疑是策划的一大失误。但在玩到《热血兄弟》后，这个问题就不复存在了，在初期很长一段时间内，凭借升级带来的恢复，我几乎感觉不到行动点数的限定——这至关重要，决定了我开篇会玩5分钟还是半小时。

相较市面上千篇一律的MA Like，《热血兄弟》自身有很多特色，副本探索与战斗有一种日式回合制RPG的范儿。以物易物的交易系统更是让人眼前一亮，是卡牌游戏的一大进步。这些都是《热血兄弟》赖以脱颖而出的特色。不过目前的交易系统还有待完善，一些UI界面的逻辑也比较混乱，用户指引不够完善，好在都不是什么致命伤。

令人遗憾的是，本作国服一经运营，便进入了急功近利、杀鸡取卵的节奏。初期即推出大量需要高富帅玩家一掷千金的活动（十连抽随随便便就上千人民币），迅速拉开了人民币玩家与免费玩家的距离，造成了玩家群体的割裂。国服也不忘推出一些忽悠成分很高的活动，看似奖励诱人，实则概率坑爹。在活动推广上也尽显流氓特色，频频弹出运营方的活动广告，大大破坏了游戏的流畅性。对比来看，外服经常会做一些抽卡送号角的活动，而号角堪称游戏中的硬通货，消耗很大，即便没抽到心仪的卡片，对玩家也能有所补偿。但这种人性化设定在当前的国服里是完全看不到的。短期的急功近利，或许会让运营方获得大量的收益，但对游戏的长期寿命显然是非常不利的。希望DeNA不要将国内真的当成“人傻钱多”的聚集地，毕竟即使目前处在收入榜第一的《我叫MT Online》，其运营策略看上去都要良心不少。

热血兄弟
Blood Brothers
类型
卡牌
制作
DeNA
平台
Android/iOS
最近更新
2013.5.23



■ 推图方式和主流的“伪第一人称”不同，有日式RPG的感觉



■ Boss的人设很带感，打起来颇有气势



■ 《热血兄弟》本质上依然是一个不断拼人品强化卡牌的游戏

■晶合实验室 Oracle

带着爱去冒险

《爱犬大营救》是一款点击式解谜游戏，同时融合了触控平台特有的拟物化操作。整款游戏洋溢着满满的爱，画面生动，剧情饱满，感情真挚，细节丰富得让人落泪。任何一个有童年有爱的玩家都应该尝试一下这款游戏。

爱犬大营救
Fetch
类型
解谜
制作
Big Fish Games
平台
iOS
最新更新
2013.4.29

喜欢解谜游戏的玩家应该对Big Fish Games不陌生，作为解谜游戏专业户，“大鱼”推出了不少解谜游戏精品，由于语言上的障碍，很多玩家无法完全领略这些作品的精妙之所在，现在《爱犬大营救》弥补了这一缺憾。本作中文版的本地化素质非常高，全程的文字、语音和引导都是我们熟悉的母语，国内玩家不会有丝毫的理解障碍，连语音都是中文的，虽少但配音质量足以让国内的“大作”都汗颜。

《爱犬大营救》刚开始就展示了“大鱼”在游戏制作上的用心。细节十分丰富，比如当主角拆开一个包裹后，玩家可以噼里啪啦地戳爆泡泡纸，相信大家都有过同样的经历，不得不让人会心一笑。但本作并非只有细节，如果你曾经尝试过“大鱼”的其它作品，你还会发现《爱犬大营救》在立体感上的塑造更为出色——精美的场景由许多独立个体组成，活像一个个零部件，组合成一个整体。场景层次分明，解谜和故事线索就藏在背景与零部件当中，需要触屏探索，种种拟物化操控形象直观，这点要比PC上的点击式解谜游戏领先不少。进入地底后，场景整体与零部件之间的界限逐渐变得模糊，此时的探索味反而更浓了。在巧妙的引导下，游戏玩法逐渐明朗，玩家需要灵活地调查场景中的一切，一个不起眼的杂物，一个零件，都可能引导玩家前进。

如果说精巧的谜题和惟妙惟肖的互动是这款解谜游戏的基础，那么一个好的流程则会将本作升华到互动动画的高度。在各种线索的串连下，游戏剧情环环相扣。特别是小游戏，一点都没有“强凑”的感觉。在一些解谜游戏里，玩家的体验往往被各种强制的解谜要素打断，但在本作里，你完全不用担心游戏体验会被各种谜题拆成一个个突兀的片段，哪怕只是一个小游戏，都能融入到剧情中，既可以成为一个调剂游戏心情的小游戏，也可以成为关键线索，这正是《爱犬大营救》的魅力——从开始到结束，每一个环节都浑然一体。P

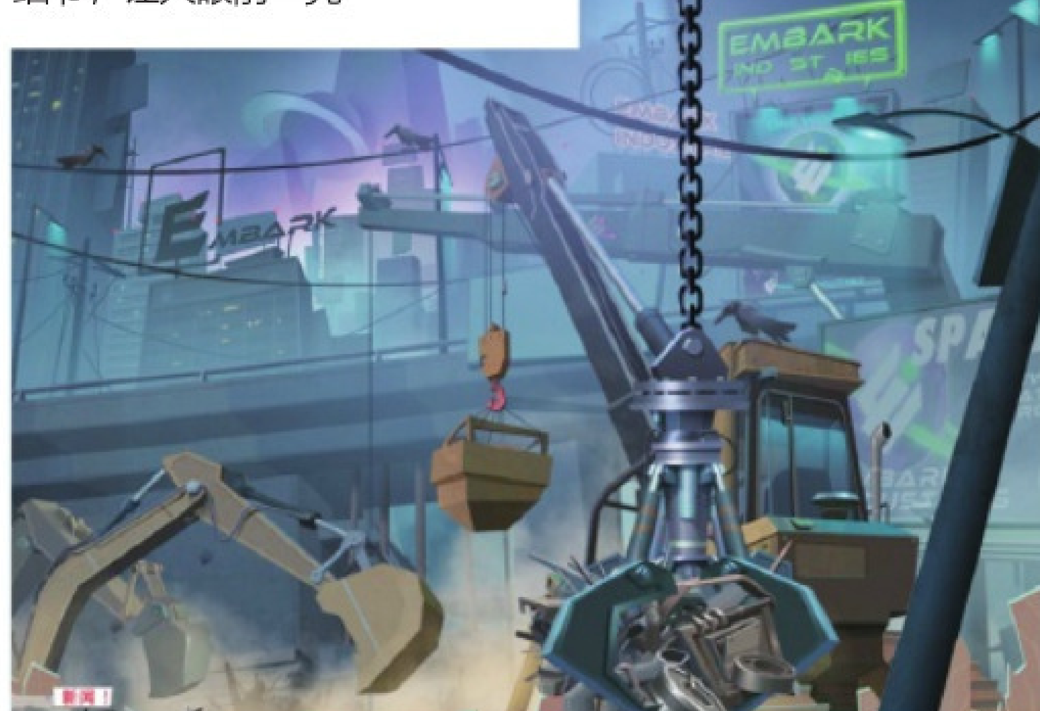




■ 很多提示和解谜要点都会以这种非常拟人的方式显示



■ 小游戏种类丰富，玩起来也足够有趣，完善的汉化更让人感动



■ 仅标题界面就暗含了很多动态细节，让人眼前一亮


■ 游戏的画面层次分明，动静结合，犹如看一部动画

■北京小苹果

只有选择

我经常幻想自己是个优秀的人。对，幻想。我幻想自己观察力敏锐，瞬间了解别人的变化和需求；我幻想自己是个有趣的人，妙语连珠，口吐莲花；可在现实生活中，我并没有这么优秀，只能恨不得生活可以慢下来，让我有足够的反应时间——《阅读空气》正是赢在这里。

《阅读空气》是一款来自日本的iOS游戏，2012年8月首次上架，引起了不错的反响，今年又发售了2代，两者模式类似，但是2代的场景更加有趣，操作上也更加人性化。“空气”二字初看可能不好理解，但如果理解为“气氛”就说得通了。这款游戏就是设定各种各样的场景和人物，考察玩家的行为是否得体，是否合乎场合。每做5道题就会有个中途评价，从“巧言令色”到“令人无言”，最后还会有个整体的综合评价，评价玩家的同理心（换位思考）、观察力等5个方面。游戏看着像是玩闹，仔细想想却十分在理。

于是，在这个画风简约、不急不慢的游戏里，你作为那只红色的小人儿，终于可以抽离出来观察这一切，甚至有时像个上帝一样主宰别人的命运。这个游戏里没有标准答案，你就是你，你可以选择心肠柔软，也可以选择严肃认真，可以乐于合作，也可以特立独行，一切都取决于你如何控制自己的行为。

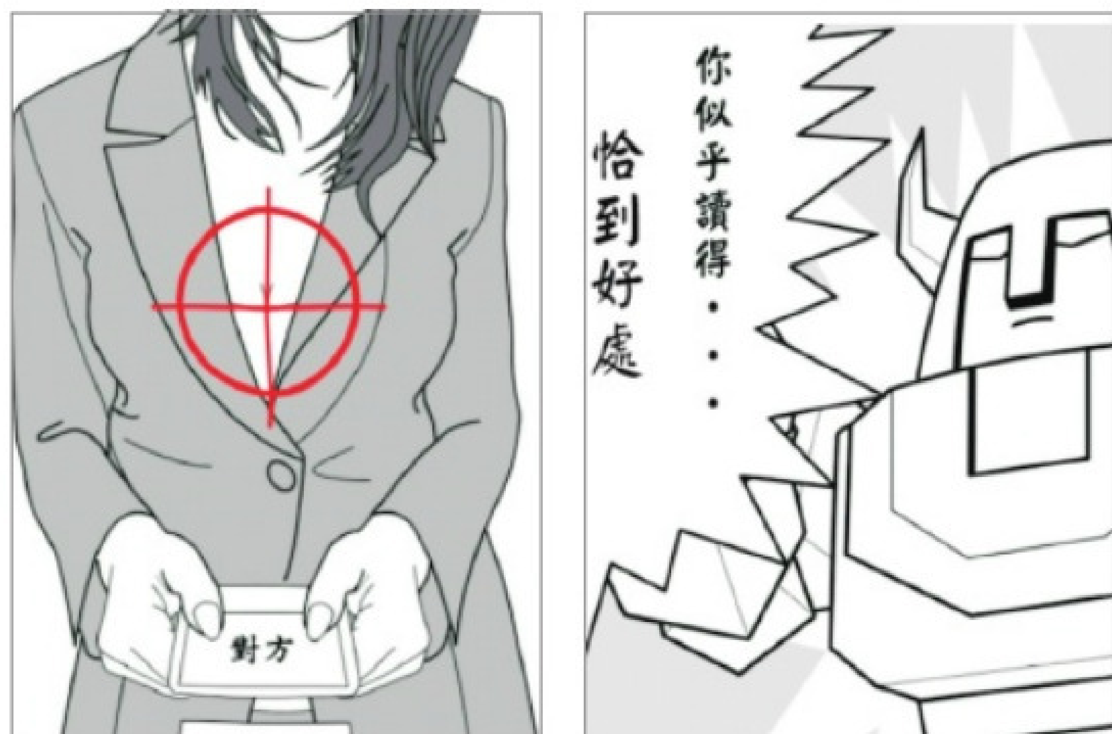
你会惊叹有那么多生活中类似的场景被搬到了游戏里，你或许会突然明白自己为什么不招人喜欢，也或许突然明白原来事情还可以这样处理。这种感觉甚至还会跟着你带出游戏，在地铁里，我甚至会情不自禁地把身边的萝莉和大叔一律抽象成梳着四六分头型的圆脑袋小黑人，把自己当成主角来一场阅读空气，身边黑色小人的反应果然和游戏里类似，然后就默默跟自己说“你似乎读得……恰到好处”，像个小傻子一样一个人偷笑。

当然这款游戏也可以不玩得这么哲学化，有个模式叫做“不读空气”，可以各种耍宝恶搞。比如可以霸占地铁位子，可以故意让男朋友踩上狗屎，可以盯着妹子的事业线一个劲地看……

很多人说这是一个检验情商的游戏，我却更愿意相信这是个把情商分类的游戏。我只是想说，人生就和那个大圆脑袋的小红人一样，只是在不断地选择，而太多的事情只有选择没有对错。

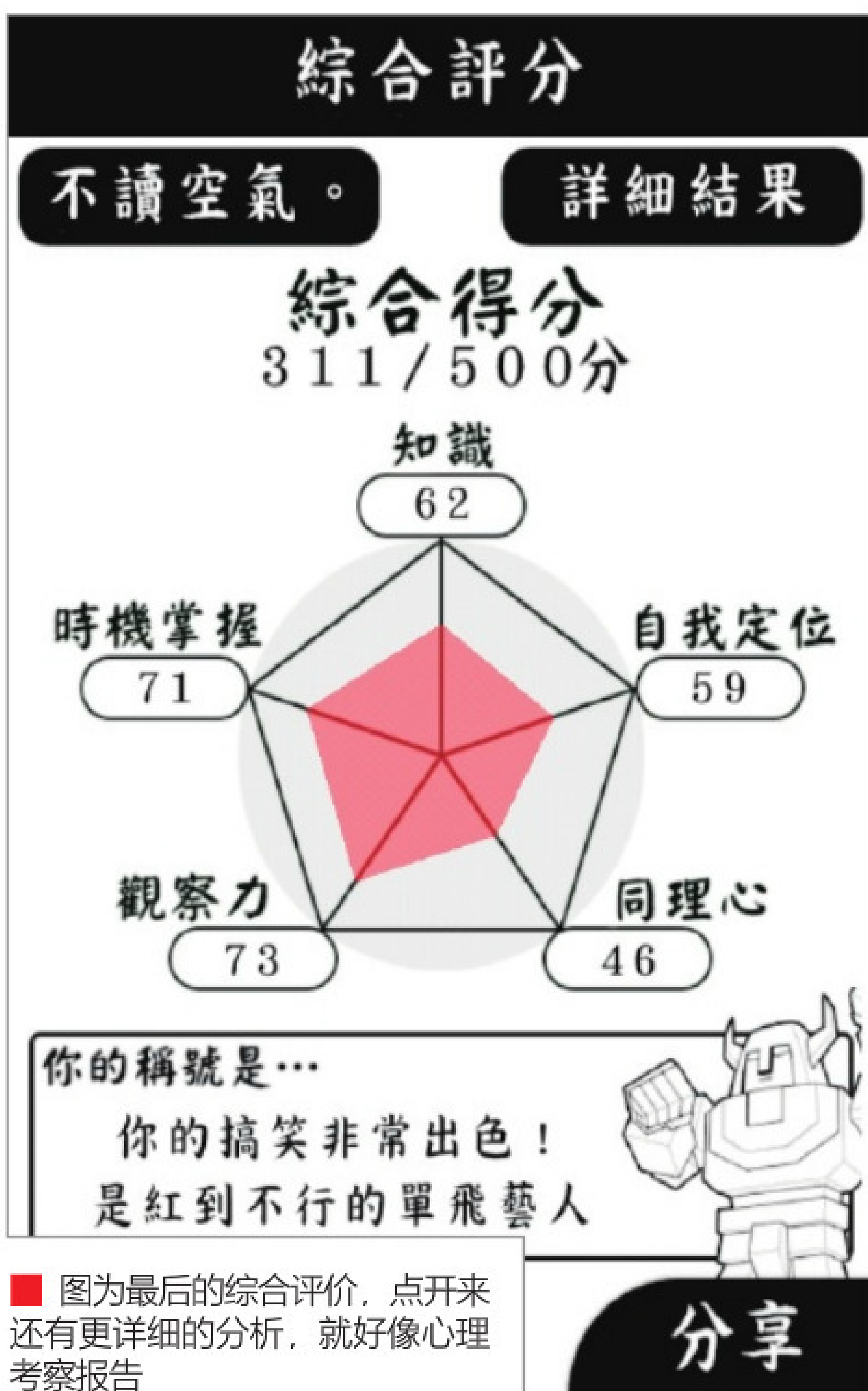
阅读空气2
閱讀空氣2
类型
解谜
制作
embedded arts
平台
Android/iOS
最近更新
2012.5.8

■ 每做5题就会得到一个中途评价，不放过任何一个夸你或者损你的机会，但就算不读空气，那我们也可以来读妹子的事业线！





■ 根据场合和提示操作红色小人做出各种行为，包括反社会行为

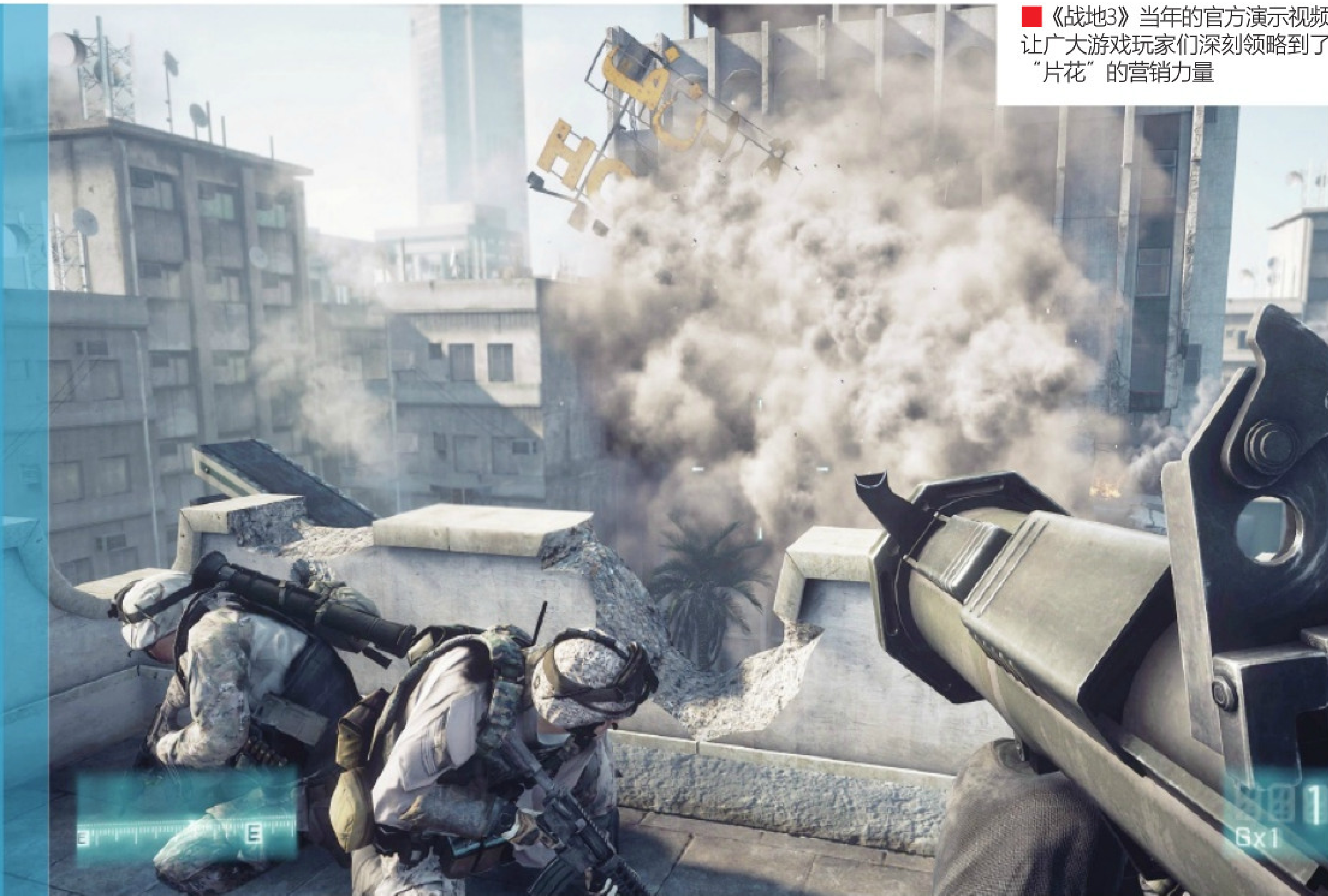


■ 图为最后的综合评价，点开来还有更详细的分析，就好像心理考察报告

■山东 科曼奇复兴计划

游戏营销的片花时代

今天的游戏圈早已不是当年几个热血青年租个车库做游戏的时代了。从GTA4的巨幅广告，到“战地3”的片花预告，都昭示了这一现实：口碑营销早已成为过去，游戏圈已经不可避免地迎来了商业化营销的大潮。



■《战地3》当年的官方演示视频让广大游戏玩家们深刻领略到了“片花”的营销力量

不可否认的是，大部分电脑游戏巨头都是从一个个小作坊起家的。在几个人合租一间公寓日夜编代码的时代，电脑游戏要想出名，多数靠口碑。然后时过境迁，如今的游戏巨头们有着充足的资金和渠道。于是和娱乐圈一样，游戏圈开始了商业化营销的浪潮。尤其是在近几年，这种商业化浪潮引发了一系列游戏营销理念的转变。很多游戏圈里固有的模式被打破，由此引发了一系列变化。

从游戏探子到“暴露狂”

如果你是一名从上世纪90年代中期就开始玩游戏的老玩家，一定有过购买各种游戏杂志翻看最新游戏“新闻”的经历。技术的局限性导致了信息的闭塞，游戏制作商在当时的能力有限，无法负担除了游戏开发之外的营销费用。但这些都无法阻挡狂热玩家们的“求知”热情。资深玩家们慢慢进化出了灵敏的嗅觉以及毫无底线的“八卦”态度。他们能从一幅图中窥探出一大片内容。这类人成为了最早的游戏探子，我称之为“偷窥者”。

随着互联网技术的进步，“偷窥者”能够获取信息的渠道也越来越多，部分“偷窥者”被正规的游戏媒体收编，成功“洗白”，而另一部分人则依旧从事着名不见经传的偷窥事业。毕竟无论是游戏制作者还是大部分玩家都不喜欢有人“剧透”，这将破坏玩家对最终游戏的体验。没人愿意在刚开始玩《仙剑奇侠传》的时候就有人在你耳边说“赵灵儿最后死了”。但是“偷窥者”对游戏的狂热驱使他们毫无节操地在互联网上晒自己得到的各种信息。一些拥有一定网络技术基础的人开始不满足单纯从正规信息途径获得信息，于是各种“泄露”事件开始频繁出现。

最近的一次比较出名的事件围绕着《星际争霸 II——群虫之心》的结局展开。这款在2013年发售的资料片，其剧情结局的概念动画早在《自由之

翼》发售不到一年的时间里就被某个“神秘人士”暴露在了网络上。当2013年游戏正式发售后，我们发现当年放出的结局视频与正式结局的相似度高达90%以上，唯一的不同的是在当年泄露的动画中，蒙斯克通过刺激一个灵能少女产生同源共振放倒了刀锋女皇，最终动画的少女被换成了塞尔纳加神器。这个细节上的偏差又恰恰反映了制作组放弃了原先比较激进的“灵能少女”设定，转而采取保守剧情的事实，可谓从台前到幕后剧透了个清清楚楚。

但近几年来，关于游戏的泄露事件却逐年减少。这并不是因为诸多职业“偷窥者”金盆洗手，而是因为游戏制作方观念的转变。既然玩家热爱剧透，那么为啥我们不干脆直接“透”给他们看呢？于是游戏厂商开始有意地泄露开发中的游戏信息，以此作为营销手段。几乎是一夜之间，玩家们不用依靠什么内部爆料来了解一个开发中的游戏，游戏官方动辄几十分钟长度的游戏实际演示已经说明了一切。而且各大厂商演示视频的长度和详细程度不断刷新，都快达到视频攻略的程度了。

造成“暴露狂”式营销泛滥的另一个重要的因素是游戏展会的不断成熟。每年的几大游戏展会让各大游戏“列强”有充分的舞台把自己还没做好的东西拿出来大秀一番。在每年的E3、科隆等展会，我们都能看到游戏与硬件厂商“强强联手”，演示各种游戏片段。似乎完全不把玩家对未知探索的乐趣当回事儿了。台上展商们说得起劲，台下粉丝们欢呼雀跃，大呼过瘾。回头再把自己录下来的视频放到“尤吐吧”上炫耀一番，弄得众人皆知。唯一的问题就是当玩家们真正拿到游戏的时候，才发现这款游戏好玩的地方自己早在几个月前就知道了，新鲜感恐怕会大打折扣。

当然，说到这里也不能将所有游戏厂商一棍子打死。“暴露”也是有一定学问的，真正文艺的游戏厂商善于将游戏各项特性展示给玩家的同时，巧妙地隐藏所有该藏的部分。这一点上，GTA系列是当之无愧的高手。作为一个发售速度极慢，“偷窥者”关注度颇高的游戏，该系列的广告宣传历来高调，但实际泄露的内容永远都那么有限。以还未发售的GTA5为例，厂商的广告攻势就十分巧妙：利用游戏的实际演示画面配上背景音乐，为3个不同的主角制作了3段风格完全不同的电影化预告片。每个预告片几乎涵盖了游戏的所有特性，但是对剧情的透露仅仅停留在了“人物介绍”这个级别。使得玩家在大呼过瘾后对游戏的实际剧情走向几乎一无所知，顿时各大论坛猜测不断，反而在提高了游戏曝光率的同时，保护了玩家后期的游戏体验。

当然，总有一些2X厂商直接把游戏最精髓的部分毫无保留地“露”出来，游戏发售后被玩家骂得一塌



香车美女

EA深谙“美女是宅男杀手”这一道理，“极品飞车”系列向来不乏各种美女代言，比如《无间风云》里的Maggie Q



■ 对，我记得这关，官方的演示视频里有过，等等，随后的制作人员表是怎么回事？



■ 当玩家真正玩到之前E3演示的“狙爆直升机”的桥段时，其实已经完成了90%的游戏流程了



■ 《现代战争3》也好不到哪里去，当年的视频基本就是完整的第一关视频攻略，现在看当年双方粉丝的“喷子大战”是多么可笑



■ 2011年泄露的《虫群之心》CG最终被证实就是游戏的结局。各位被剧透的玩家此时都只能表示哭笑不得了吧……



糊涂。看似高明的EA在连续两年的游戏演示中，始终坚持把游戏最精髓的部分甩给玩家看，然后再让玩家拿到游戏后细细体会无聊的剩余部分。

2011年《战地3》那长达几十分钟的实际流程演示让玩家大呼过瘾，也为这款游戏打下了叫板《现代战争3》的基础。然而当我们真正拿到游戏的时候才发现，整个游戏最精彩的部分就是实际演示的那几个桥段。更可怕的是，你没有看到的部分和演示放出的部分基本上没有太大区别，无非就是换了场景的跟队友跑路杀人，坐在坦克上杀人，坐在飞机上杀人，然后继续跟队友跑路杀人……同样，2012年的《荣誉勋章——铁血悍将》，阿帕奇直升机掩护登陆，暴雨中坐冲锋舟屠戮四方的演示让不少人觉得这次《荣誉勋章》定会将《黑色行动Ⅱ》踩在脚下。可是实际情况呢，E3公布的几段视频是游戏中为数不多的几个大场面。剩下大部分的流程乏善可陈，充斥着各种脚本Bug。

当然动视也好不到哪里去，《现代战争3》的第一段演示完全就是游戏第一关的视频攻略，使得玩家拿到游戏之后首先想做的就是跳过第一关。《黑色行动Ⅱ》的宣传视频更是将游戏中最精彩的拯救总统关卡完全暴露给玩家。此时你再跟玩家谈什么“变革”和“多线结局”都没有任何意义了。最令人哭笑不得的是，City Interactive在演示其新作《狙击手——幽灵战士2》时竟然把最后一关游戏大结局的片段拿出来演示。虽然当时不明真相的玩家除了“爽”之外没有其他的感觉，可当几个月后当我们再次在实际游戏中玩过这个桥段之后，紧接着出现的竟然是制作人员表，“WTF”的评论顿时传遍互联网。



周边动画

“死亡空间”系列的衍生作品是一个典范，小说、动画和漫画层出不穷，极大地丰富了游戏背景，同时也增加了知名度



从含蓄到骂街

在“偷窥者”占主导的时代，游戏厂商犹如淑女一般，喜欢保持沉默。除了向媒体透露与自己游戏相关的有限内容，他们几乎不会去管其他游戏厂商在干什么。然而近几年发生的一系列事件表明，昔日的“淑女”们正在向着骂街的方向转变。而其中的“领头羊”非EA莫属。

没错，我又要提及EA与动视一年一度的FPS骂战了。从2010年开始，EA每年都会拿出一款FPS游戏与动视旗下的《使命召唤》抗衡。但是EA不但每年要把自己的游戏的发售期定在CoD系列发售的前一个月，而且每年在8月份E3展会开始前，总会有某个EA的高管跳出来说：“我们的‘战地’/‘荣誉勋章’太棒了，今年一定完爆CoD。”顿时各大网站论坛的EA迷和动视迷就开始为期数月的骂战。双方既有无脑喷，也有摆事实讲道理的“考据帝”（当时每条相关新闻下的对喷也算是一景）。事实上无论EA怎么咆哮，从2010年到2012年，在销量上，EA这两款作品始终被CoD牢牢踩在脚下。这种一年一度的“骂战”，很难不让人怀疑是EA精心导演的。

借一个更成功的作品来提升自己的曝光率，这种做法在其他领域早有先例。最著名的就是百事可乐在北美地区每年做广告“黑”可口可乐。不管事实究竟是怎么样，这都引能起客户的好奇，从而达到“广而告之”的目的。而对于被“黑”的一方，往往十分被动——不回应，白白被“黑”，给别人做活广告；回应，使得骂战升级，恰恰提高了对方的知名度，正中对方下怀。因此最好的方式是默默忍受，这也是近两年的“骂战”中被骂的动视官方极少正式做出过回应的原因。

无论游戏素质如何，EA利用这种低成本的方法成功地将沉寂了很多年的“荣誉勋章”拉回到玩家们的视野内，完成了既定的目标。这一成功案例也让一些厂商开始效仿，比如最近育碧正在制作的沙盘游戏《看门狗》。游戏的发售档期直接与沙盘游戏领头羊GTA5撞车，育碧的设计师在采访中也多次提到希望自己的游戏能够“挑战GTA”。看来，日后这种营销手段会越来越多。

从技术界到“娱乐圈”

在竞争激烈的游戏市场，各厂商们早已不满足于依靠游戏媒体和展会推销自己，跨领域营销的普及使得游戏界俨然有了娱乐圈的范儿。其实这一传统倒是历史悠久，体育游戏早就开始请各种体育明星代言自己的作品，一年一度的“封面先生”颇有选美比赛的味道；CoD系列请科比、霍华德、小罗伯特·唐尼等明星代言。“极品飞车”系列曾经尝试过请华裔女星Maggie Q出演游戏的真人过场影片；育碧在宣传《幽灵小队4》时甚至请了艳星来引起宅男们的注意；更不要提国内各种网游的各种明星代言了。同时游戏厂商也在不断通过传统渠道宣传自己的产品。电视广告我们不必多说，近几年的新趋势是诸多影视作品中出现了植入性的电子游戏广告。对于广大宅男来说，还有什么比《生活大爆炸》里“谢耳朵”的“光环之夜”更有营销力呢？

跨领域宣传的另一种方式是游戏主题的衍生产品。譬如游戏改编的动画、电影、小说、漫画等，这一点上，日本人走在了前列。CAPCOM很早就将“生化危机”的版权出售以制作电影。在电影导演的私下演绎引起粉丝不满后，代表原汁原味剧情的《生化危机——恶化》CG电影横空出世。虽然从电影的角度看，《恶化》并没有达到预想中的效果，但是却为当时即将上市的《生化危机5》赚足了眼球。之后在《生化危机6》推出前，CAPCOM还推出了CG电影《生化危机——诅咒》。同时利用这种跨领域营销的还有恐怖游戏的后起之秀“死亡空间”系列。该系列通过动画电影、漫画等方式共同谱写了一部太空恐怖新篇章。使得这种周边不仅仅作为单纯的营销手段，更成为游戏世界观的一部分。也许在未来，某些游戏公司也能借此成功转型，建立跨领域的娱乐帝国。P

GTA5不久之后也将发售，R星将宣传和内容平衡得很好





“生化危机”的官方CG电影对粉丝来说要比真人版来得亲切



育碧在《看门狗》的宣传中也开始拐弯抹角地跟GTA拉关系

如果在《孤岛惊魂3》发售前就知晓悬念，你会打通它吗？



这张图的下面印着一行字——Choose Your Side





GTA4当年的高调营销也算是游戏史上的里程碑了



■辽宁 Nemo

天尊与迪士尼的流金岁月

如今我们说起曾经的CAPCOM，总会伴随各种硬派动作游戏，但事实上，FC时代的CAPCOM在国内最受欢迎的作品不是《魔界村》，也不是《洛克人》，而是众多迪士尼改编的游戏。这些作品画面清新、难度适中、富有创意，深受玩家喜爱，可见动作天尊也喜欢儿童乐园。



■ CAPCOM的经典角色与迪士尼的人气主角齐聚一堂

如果要追溯CAPCOM和迪士尼的合作起点，就得从《唐老鸭俱乐部》（Ducktales）这部动画片说起。上世纪80年代，迪士尼成立了独立的TV动画部门，并制定了一个“旧瓶新酒”的模式，赋予老牌角色新的背景和环境，在这个基础上制作TV动画，这部作品正是在这种环境下诞生的。虽然被大陆翻译为《唐老鸭俱乐部》，但剧集的主角是唐老鸭的舅舅史高治和他的外甥们——3只小鸭，唐老鸭本人只是配角。

作为虚拟人物中的世界首富，史高治的身价高达400亿美元。他视钱如命，但并非纯粹的守财奴，在内心深处，他同样看重与亲人的关系，关键时刻也能出手相救。经营集团是他的本职工作，冒险寻宝则是他的业余爱好，也是增加财富的另一个方式。史高治年逾七旬，但宝刀不老，依然作为探险家活跃在第一线，保持着世界首富的地位。他对机灵的3只小鸭非常宠爱，经常带着小家伙们一起行动。这部动画以周游世界的寻宝为主轴，播出了4个季度共100集，涉及无数神话与传说，由当红作曲家马克·穆勒谱写的主题曲旋律明快、朗朗上口，充满了无畏的冒险精神，至今仍被奉为经典，后来《松鼠大作战》的片头也是他的得意之作。

强强联手

《唐老鸭俱乐部》不仅有动画，还有同名游戏，由CAPCOM开发，共有两代。游戏的音画表现相当出色，用FC简单的音源忠实再现了那首脍炙人口的主题曲，令人感动。当时还是美工的稻船敬二为游戏绘制了大量点阵图，角色滑稽而细腻，各种动作相当传神。制作组颇具新意地将史高治的拐棍设定为弹簧装置，通过连跳的方式消灭敌人，独特的手感给玩家留下了深刻印象。

《唐老鸭俱乐部》的游戏关卡并非一条直线，流程中含有数不清的秘密，需要玩家细心探索才能

走出迷宫，在大部分动作游戏都是一根筋的当年，融入这么多RPG元素的ACT可是不多见的。游戏中的财宝收集既忠于原作，又与游戏系统相关——玩家收集的金钱数量直接关系到结局的剧情，2代集齐藏宝图还能进入隐藏关，无数玩家为此反复钻研，人气之高可见一斑。总的来说，这个系列可谓精品中的精品，不但还原了动画的诸多元素，游戏本身的素质也堪称一流，很多设计直到今天仍不算过时。两代作品累计卖出了400万（在FC时代算是极高的销量），让CAPCOM赚得喜笑颜开，为今后和迪士尼的继续合作铺平了道路。

花栗鼠大战

《唐老鸭俱乐部》的大受欢迎让迪士尼再接再厉，推出了《松鼠大作战》（Chip'n Dale Rescue Rangers），大陆电视台将其翻译为《救难小福星》，日版的标题则是《奇奇与蒂蒂大作战》。其实奇奇与蒂蒂并非松鼠，而是花栗鼠，当然我们也没必要计较这些无关紧要的细节。奇奇的标志是一颗硕大的门牙，精神抖擞，头脑清晰；蒂蒂的标志是红鼻头和蓬松的头发，睡眼惺忪，反应迟钝。在最早的迪士尼动画中，两个小家伙最早作为搞笑角色登场，以骚扰米老鼠的爱犬布鲁托为乐，后来又盯上了唐老鸭的食物。动画多为短片，轻松恶搞，没有什么复杂的剧情。1989年开播的《松鼠大作战》让二人真正成为了主角，从躲在花园的捣蛋鬼，摇身一变成为侦破案件、救人危难的队伍。在造型上也做出了诸多改变——奇奇的造型与印第安纳·琼斯相似，头戴佛罗拉帽，身披飞行员夹克；蒂蒂则穿着夏威夷衬衫，糊涂依旧。本片还引入了3个队友：老鼠蒙蒂是队伍中力气最“大”的角色，性格冲动，喜欢奶酪；他的侄女阿洁负责发明装备、驾驶飞机；助手小拉链是一只苍蝇，狭小的身形和飞行能力经常能帮上大忙。而与主角队伍相似，片中的敌人也大都为动物，如肥猫和蜥蜴。

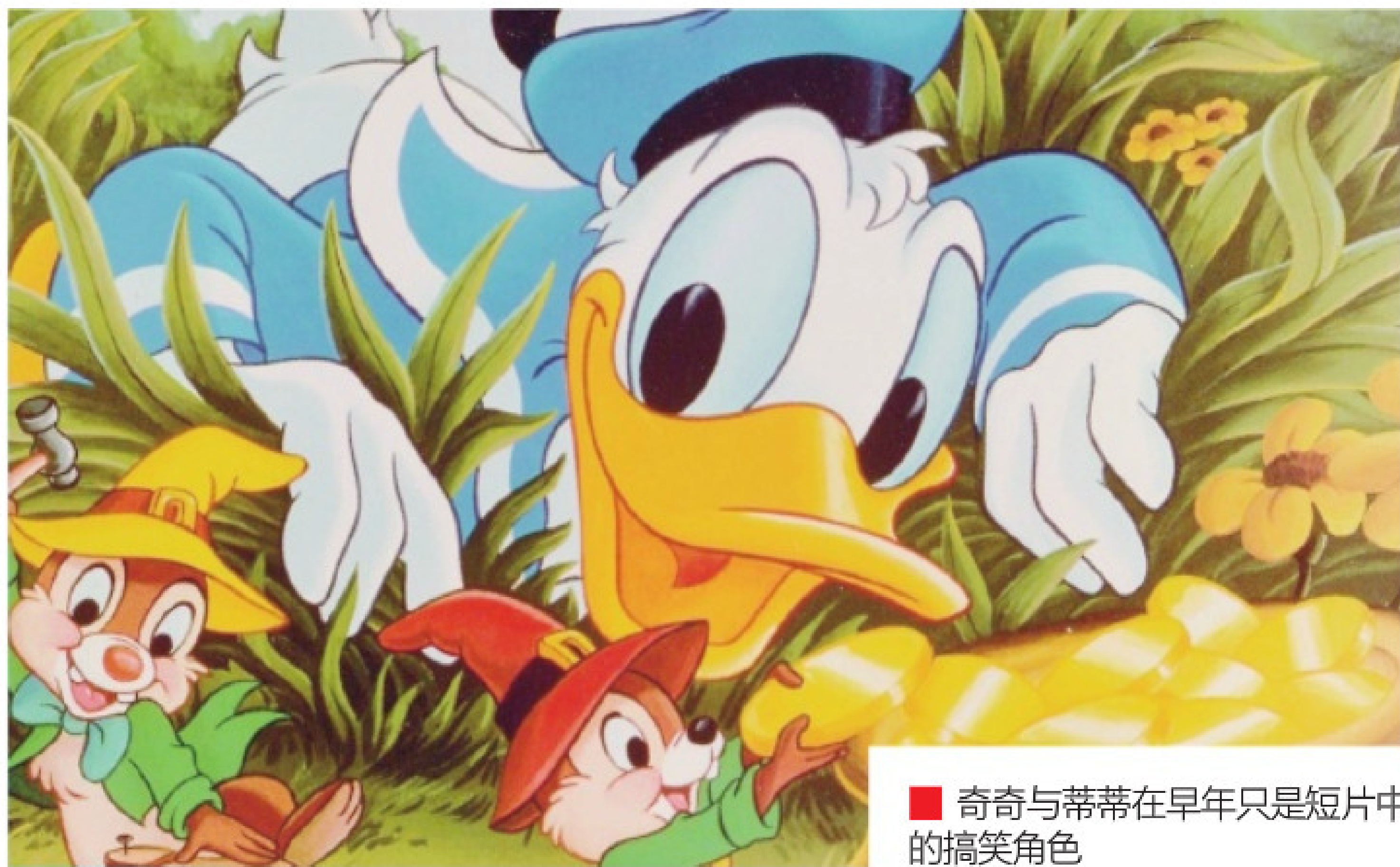
当然，对国内的80后来说，CAPCOM开发的《松鼠大作战》游戏版比动画版的知名度要高出不少。其实日版的游戏也叫《奇奇与蒂蒂大作战》，但当年大家普遍不识假名，只认得最后“大作戰”3个汉字，结合“松鼠”的外观，玩家就将该系列称作“松鼠大作战”。虽然游戏版只能操作奇奇和蒂蒂，但其他3名队员也能通过各种方式亮相，比如用奶酪引出蒙蒂让其开路，这一幕相信很多玩家都记忆深刻。

《松鼠大作战》的设计是极富创意的，攻击道具就地取材，主角可以举起木箱、苹果等物体砸向敌人，还可以躲在木箱里防御，让敌人自投罗网，双打时连2P都可以被1P举起来当武器扔出去，反之



唐老鸭

FC上的迪士尼主题游戏都具有帧数充足、动作流畅的特点，具备一流水准，跟现在的“电影改编游戏”可不在一个级别上



■ 奇奇与蒂蒂在早年只是短片中的搞笑角色



■ 以小见大的微观世界是动画的最大特色，游戏也体现了这一点



■ 在《唐老鸭俱乐部》里，史高治的拐棍在游戏中变成了弹簧



■《唐老鸭俱乐部》仅FC版初代就卖出了170万套

亦然，让联机合作乐趣盎然，充满了互相“陷害”和吐槽。此外，由于主角是个小不点，游戏中的物体比例十分有趣，一颗苹果就比主角重，举起来不仅颇费力气，跳跃高度大幅降低，玩家还能看到主角头上挥洒出的无数汗珠，十分生动。

卷轴平台动作游戏的双打多年来一直是个难题，在一名玩家不断带领卷轴前进的同时，很难保证在屏幕末端的另一位玩家不被害死。很多FC的同类作品都取消了双打的设定，即使有，也形同虚设，不过是在1P挂掉后再让2P各自为战，脱离了双人同乐的初衷。《松鼠大作战》发明了全新的复活机制，死亡的玩家以飞翔的气球形态登场，避免发生被“拖死”的尴尬场面。双人模式下，只要两位主角没有同时挂掉，就可以不断复活，使得双人通关的难度大大低于单人，无疑是在鼓励玩家双人同乐。游戏还设计了不少双打才能使用的技巧，比如1P扔出木箱，让2P接住后再顺同方向扔出，威力便可翻倍。

童年记忆

《松鼠大作战》陪伴了80后一代人的童年，很多设定现在看都毫不过时

“松鼠大作战”的初代销量顺利突破百万，3年后，CAPCOM又制作了《松鼠大作战2》，画面和音乐更细腻，接近FC的机能极限，场景类型也更丰富，新鲜感倍增。初代游戏的Boss战非常简单，凭借不会消失的红球，玩家可以轻松秒杀Boss。2代的Boss战则比较复杂，投掷道具十分紧缺，很多时候需要避敌锋芒才能活命。但游戏依然延续了双打更轻松的设定，在双打的情况下，用2P当武器投掷，抓住机会就能迅速解决Boss。《松鼠大作战》的气球复活被20年后的《新超级马里奥Wii》和《雷曼起源》等作品广泛借鉴，令任天堂和育碧赚得盆满钵盈，CAPCOM却始终没有宣布过推出复刻或续作的消息，直到今年，CAPCOM对经典迪士尼作品的重制计划才让苦等许久的玩家看到了希望。

全面出击

迪士尼下一部TV新作的灵感源于1967年的动画长片《森林王子》，确切地说，是动画里那头保护野孩毛克利的憨厚灰熊巴鲁。《航空小英雄》（TaleSpin）以巴鲁为主角，这位灰熊当上了航空货运公司的飞行员，与海盗斗争。FC版的同名游戏是一款STG，不同于那些卷轴只能从左往右移动的同类游戏，本作的主角可以调转180度让飞机倒飞，改变卷轴移动方向。但作为STG，游戏的节奏偏慢，不够火爆，没能引起反响。1992年，CAPCOM又推出了《小美人鱼》的游戏版，此时距离电影上映已经过了3年之久，可见此时的CAPCOM已经不再满足于随新片时令推出游戏，多年前早已上映过的动画也可以成为改编对象。游戏的机制与《松鼠大作战》类似，可以把打晕的敌人作为武器。因为主角是人


FC版《小美人鱼》明显借鉴了《松鼠大作战》的创意


《航空小英雄》的倒飞创意不错，但也让游戏的节奏变得混乱



《航空小英雄》的动画没有之前两部作品的名气大，游戏版同样如此


在《松鼠大作战》中挂掉的玩家可以挂在气球上选择重生位置

鱼，在陆地移动困难，关卡的大部分场景位于水下，海底风光也算新颖。

1988年上映的《谁陷害了兔子罗杰》也曾被改编为游戏，电影堪称《无敌破坏王》的雏形，汇集了数不清的动画名角，阵容极为豪华，手绘2D动画与真人共同登场，风格相当有趣。GB版同名游戏是一款ARPG，剧情与电影类似，玩家需要在卡通镇的各个区域反复战斗、调查，找出案件真相，这也是三上真司的首部作品，此后在SFC登场的迪士尼游戏也是由他设计的。

由于《航空小英雄》的收视率远不及之前的两部TV动画，灰熊巴鲁的号召力比众鸭子逊色很多，迪士尼决定在片子完结后推出一部《唐老鸭俱乐部》的衍生作品。在上世纪90年代初，蒂姆·伯顿指导的“蝙蝠侠”电影红遍全球，很多观众不再满足于童话风格的冒险，他们希望看到一些更成人化的东西，迪士尼响应呼声，推出了《狡猾飞天德》（Darkwing Duck）这部另类作品。主角飞天德的英文名直译为“黑翼之鸭”，他在白天伪装成一位老实的中年大叔，到了夜晚便化身为“黑夜里展翅飞翔的恐怖”，披上斗篷打击犯罪。这部作品与《唐老鸭俱乐部》共享同一世界观，史高治的司机阿彪成为了飞天德的搭档，另一位助手莎琳则是对《黑暗骑士归来》中女罗宾的恶搞。相较主角，坏蛋的阵容更令人捧腹：小丑、毒藤男、蚂蚁人、电磁人……每个反派都在拿DC和Marvel开涮，就连他们所在的城市圣卡纳也是哥谭的翻版。动画的剧情比较复杂，涉及平行世界、镜像世界等美漫常见的概念。如果你是一位超级英雄爱好者，那么《狡猾飞天德》绝对能让你大呼过瘾，可惜本片在大陆开播时，能看懂这些笑料的观众少之又少。但即使把它当作普通喜剧来观赏，《狡猾飞天德》也是不可多得的佳作。

《狡猾飞天德》当然也有CAPCOM为之开发的游戏版，这款游戏与《洛克人》类似，使用了同年发售的《洛克人5》的引擎。虽然主体程序相同，但游戏的场景、敌人、音乐都是新的。除了一把默认的气枪，主角还能使用子弹有限的特殊武器，比如马桶抽——发射出去后可以钉在墙上当垫脚。飞天德可以用斗篷挡住敌人的子弹，还可以用双手在房檐和吊灯上悬挂，这些都是通关必备的技巧。敌人继承了原作的搞笑气质，不论实力强弱，每一种杂兵都令人捧腹，细腻的点阵动画对于游戏幽默的气氛贡献颇多，再加上刁钻的地形和敌人猥琐的行动模式，玩家要费一些脑筋才能干掉他们。Boss战的场地设计更是忠实原作，如在满月下暴走的狼人，一旦月亮被乌云遮住，Boss的身形就会缩小，此时便是全力进攻的好时机。或许是沿袭了《洛克人》理



海底松鼠

《小美人鱼》可谓海底版的《松鼠大作战》，以FC的机能来说，海底的风光已经颇为细腻了



■《迪士尼魔法冒险》共4代，均被移植到GBA平台



■《谁陷害了兔子罗杰》是手绘2D动画与真人相结合的典范



■《高飞家族》的流程推进需要很多解谜道具，初具《生化危机》的雏形



■《唐老鸭俱乐部》中的阿彪在《狡猾飞天德》中是重要角色



■在《狡猾飞天德》里，灵活运用悬挂和特殊武器是过关的秘诀

念的缘故，场景里香蕉皮、针刺、悬崖等陷阱随处可见，难度在CAPCOM的迪士尼游戏中算得上是最高的，当然比起真正的《洛克人》还是低了不少，飞天德在针刺地形只会损失一些HP，不会立刻死亡。

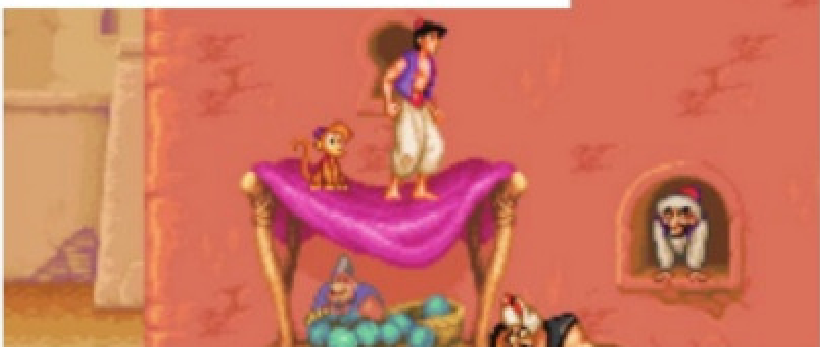
细腻画风

GBA上的《迪士尼魔法冒险》充分发挥了平台优势，画面非常细腻，领先主流GBA游戏不少

辉煌不灭

随着主机的更新换代，CAPCOM也将重心转向SFC平台，《迪士尼魔法冒险》是三上真司负责的新品牌，这个系列以米老鼠、唐老鸭、高飞等一线角色为主演，采用原创剧情，游戏设计借鉴了《唐老鸭俱乐部》和《松鼠大作战》的优点，画面清新、动作细腻，可以双人同乐，系列的3部作品都曾被移植到GBA上，销量不错。1993年的《高飞家族》由同名动画改编，演了几十年搞笑短片的高飞终于有了自己的长篇动画，TV版的风格类似亲子家庭剧，虽然也有不少夸张的场面，但故事真实感人。至于改编的游戏，则是类似《谁陷害了兔子罗杰》的ARPG，依然可以双打，关卡含有大量解谜要素，流程的推进模式与后来的《生化危机》已经很接近了。CAPCOM后来使用《迪士尼魔法冒险》的引擎，又在SFC制作了《阿拉丁》和《邦卡猫》的游戏。前者的原作是90年代最经典的长片之一，无需多言，后者则是一部以疯癫的猫警探为主角的搞笑TV动画，也曾在大陆播出。两款游戏版的动作借鉴了《波斯王子》，但节奏更快、手感更好，角色动画细腻依旧，关卡含有大量有趣的机关，被碾成面片之类的搞笑场面在游戏中得到了还原，音乐也保留了动画的旋律。

根据官方统计，CAPCOM的迪士尼游戏累计卖出了1400万，这个数字与《街头霸王Ⅱ》的各类家用移植版相当，将迪士尼游戏称为CAPCOM当年的主要收益并不为过。进入3D时代，三上真司和稻船敬二将重心转向《生化危机》《鬼武者》等原创系列，CAPCOM与迪士尼的蜜月期结束了，多年来唯一的相关游戏是2004年的《圣诞惊魂夜》，与蒂姆·伯顿的同名电影共享世界观，系统类似《鬼武者》和《鬼泣》，素质不错，但与电影相隔太久，再加上宣传不利，很快被淹没在同期的大作狂潮中。近年下载游戏开始风行，玩家希望CAPCOM复刻那些迪士尼经典游戏，但CAPCOM也有难言之隐，毕竟角色版权不在自己手中，并不能说出就出。直到2013年，他们才与迪士尼恢复了中断9年的合作关系。《唐老鸭俱乐部》的复刻版将于夏天发售，这部游戏只是CAPCOM计划中的一部分，如果反响热烈，《松鼠大作战》《狡猾飞天德》等作品也将重获新生，让我们一起期待动作天尊下一次开放他的乐园吧。P



■《阿拉丁》的改编游戏可以视为CAPCOM版的《波斯王子》



■《邦卡猫》继承了动画的搞笑风格，演出夸张滑稽



■《唐老鸭俱乐部》的复刻版有一些新内容，并非单纯强化图像



■《圣诞惊魂夜》的游戏版在剧情上是电影的续作

■辽宁 Nemo

恶魔领主

和很多经营不善，或不堪大厂压迫而倒闭的工作室比起来，People Can Fly无疑是幸运的。成名迅速，还有Epic Games这块跳板，但对于创始人基米拉兹来说，公司规模越大，创意受到的制约也就越大，为此，他不惜放弃成功事业，从头再来。



■ 基米拉兹总是紧锁眉头，嘴角挂着一丝坏笑，书生般儒雅的外表下，散发着一股诡异的邪气

艾德里安·基米拉兹
Adrian Chmielarz
生日
未知
出生地
波兰
成就
People Can Fly创建者

欧洲游戏产业近年来发展迅猛，销售额早已超越北美，成为全球第一大游戏市场，除了英法德等老牌劲旅，东欧的诸多企业也是一股不可小视的力量。作为东欧游戏界的中流砥柱，波兰在近年的表现令人刮目相看，CD Projekt打造的《猎魔人》已经跻身一线RPG阵营，另一家名为People Can Fly的工作室则凭借非凡的艺术气质和雄厚的技术力在FPS产业站稳了脚跟。从《恐惧杀手》（Painkiller）的恶魔军团，再到《战争机器》的兽族部队，People Can Fly经手的游戏散发着一股邪恶的魅力。公司的创建者艾德里安·基米拉兹（Adrian Chmielarz）是一位彬彬有礼的男子。主流媒体将他誉为波兰游戏教父，而在业内，他有一个更响亮的绰号——恶魔领主。

或许，也只有这种具备独特艺术气质的男人，才能打造出那些充满邪恶魅力的作品。基米拉兹从中学时代就开始为一家名为Metropolis的华沙公司制作游戏，《高尔基17》（Gorky 17）讲述美俄两国围绕波兰境内的生化武器工厂展开冲突的故事，剧情相当于东欧版《生化危机》，玩法借鉴了《铁血联盟》和《辐射战略版》的特色。《末日星河——地球计划》（Starmageddon: Project Earth Mission）则是一款类似《家园》的RTS，拥有3D化的全空间宇宙战场。这些作品的画面都不错，但系统缺乏创意，只是同类知名游戏的模仿品，因此并没有在波兰之外的市场引起反响。

一炮而红

2002年，小有名气的基米拉兹联合多名志同道合的朋友共同创建了People Can Fly工作室。公司的名称来源于“星体投射”乐队于1994年推出的同名歌曲。“就像歌词描绘的那样，我们梦想着一个一切皆有可能的世界，人类能够飞翔……只不过，与歌词不同的是，我们可以利用游戏将梦想中的世界化为现实。”基米拉兹给出的这番答案，似乎为日

文艺范

People Can Fly的公司内部装潢有一个Logo放大版，风格仿佛现代和文艺的结合体

后这家公司异想天开的作品风格做出了解释。

基米拉兹最喜欢《毁灭战士》和《虚幻》等带有恐怖色彩的FPS游戏，People Can Fly的处女作《恐惧杀手》发售于2004年，将酣畅淋漓的战斗与恐怖的压迫感结合得天衣无缝。游戏使用公司自主研发的Pain引擎，优化极为出色，低端显卡也能流畅运算数百名敌人而不掉帧。游戏关卡多达34个，节奏松弛有度，关卡丰富多彩，流程极为厚道。由于《毁灭战士3》转型成为一款慢节奏的恐怖游戏，《恐惧杀手》被很多玩家视为真正意义上的《毁灭战士》续作，它也确实配得上这个评价。论可玩性、耐玩度、艺术性，本作均无可挑剔，堪称古典流FPS空前绝后的巅峰，至今仍被视为典范，“恶魔领主”的威名从此响彻四海。

《恐惧杀手》让People Can Fly一炮成名，但发行商DreamCatcher Interactive的财政状况却不容乐观，为了最大化榨取这一品牌的商业价值，DreamCatcher让波兰人把《恐惧杀手》移植到Xbox上，效果是灾难性的。Xbox的机能毕竟不如2004年的高端PC，图像质量和关卡数量都大幅缩水，蹩脚的枪械切换更招来一片骂声。考虑到游戏后期的超快节奏，玩家必须在各类枪械中灵活切换才能有活命的希望，PC版可以轻松用数字键迅速选择7种武器，手柄就很难做到这一点。变本加厉的发行商甚至还提议将游戏移植到机能更弱的PS2和PSP上，但基米拉兹拒绝了这个不靠谱的提议。

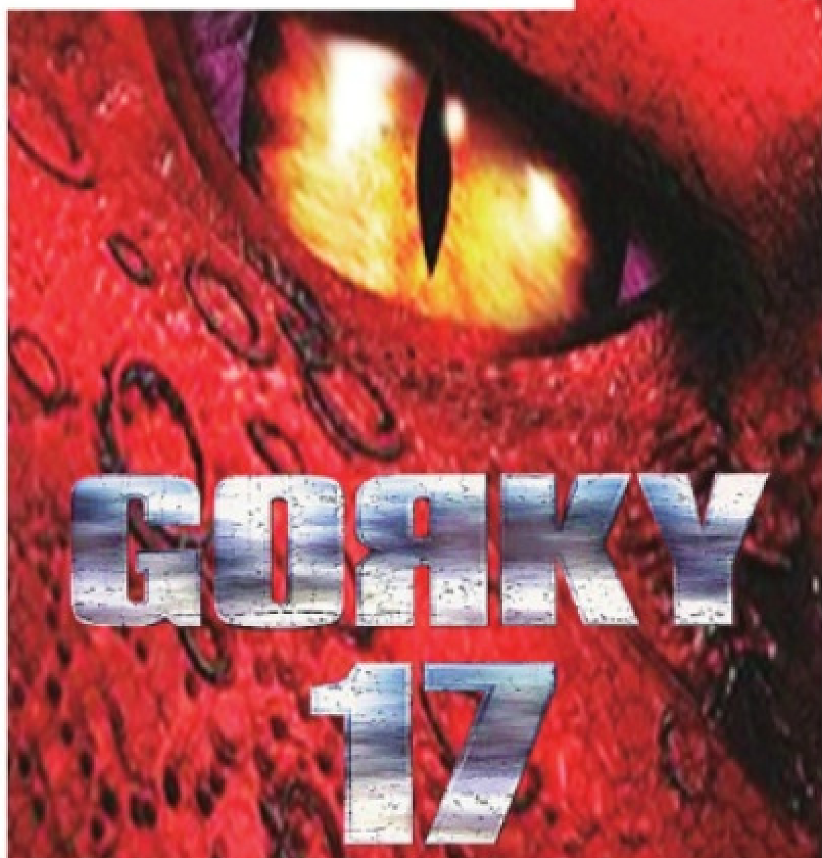
彰显实力

看破DreamCatcher现状的他开始物色下一位东家。根据分手协议，DreamCatcher为People Can Fly支付了一笔费用，获得《恐惧杀手》的版权和Pain引擎的永久授权，脱离了生父的《恐惧杀手》由此从经典变成了烂作，《嗑药过度》《重生》《救赎》《邪恶复苏》这4部续集都是翻炒初代素材的山寨货，缺乏原作精妙的节奏感。去年的《地狱诅咒》是唯一一部值得尝试的续作，但也不过是“虚幻3”引擎打造的初代复刻版，依然缺乏新意。随着时间的推移，游戏界的开发环境从DX9.0逐渐转移到了更复杂的DX9.0c，公司需要想办法尽快过渡到下一代技术环境。

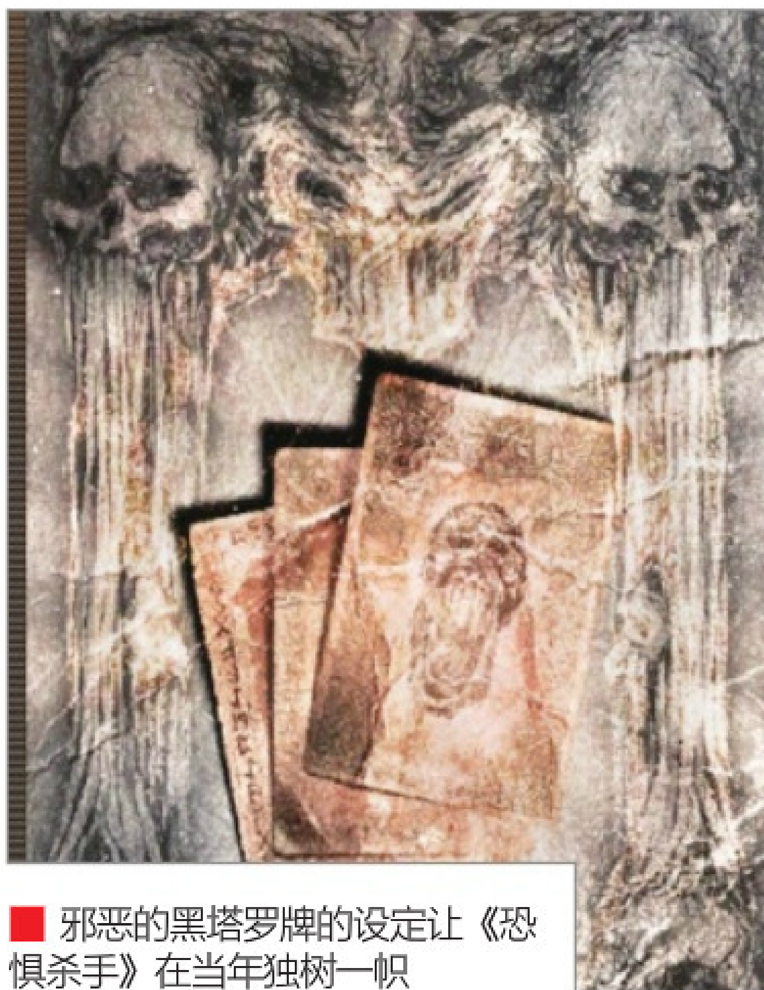
在这种形势下，基米拉兹在2006年与THQ建立合作关系，后者将获得一部高清新作的独家发行权，这款游戏定于一年后发售。想要在如此之短的时间内编写出一套高清引擎无异于天方夜谭，制作组只得寻求第三方解决方案。当时“虚幻3”引擎风头正健，也成为了基米拉兹的考虑对象。在联系授权事宜的过程中，他惊喜地发现，Epic Games的很多员工都是《恐惧杀手》的Fans，包括副总裁马克·


《恐惧杀手》至今仍是基米拉兹最满意的作品


《末日星河——地球计划》明显借鉴了《家园》



《高尔基17》的玩法类似《铁血联盟》，封面走的是抢眼风格




邪恶的黑塔罗牌的设定让《恐惧杀手》在当年独树一帜

瑞恩和首席制作人Cliff B。

基米拉兹的手下只花了一个月时间便利用“虚幻3”制作出了一个十分劲爆的Demo，并将程序文件发给了Epic，声明这是他们新作的工程样品，希望从对方那里得到一些专业意见作为参考，未曾想大洋彼岸的瑞恩已经被他们的实力折服。瑞恩建议他们先把这部新作搁在一边，Epic可以提供一份更有前途的计划：制作《战争机器》的PC移植版！

作为Xbox 360早期最著名的独占游戏，《战争机器》让“虚幻3”引擎一举成名。与此同时，微软要推广PC上的Games For Windows Live平台，急需有影响力的大作，将《战争机器》移植到PC上，是微软内部早已制定的计划。但由于Epic的人力有限，再加上引擎授权业务处于高速增长期，很难在百忙中抽出人手负责移植这部作品，让技术实力不俗的People Can Fly来接受这项工作最合适不过。

在权衡利弊之下，基米拉兹推掉了THQ的新作计划，接过了Epic抛来的橄榄枝。2007年11月，《战争机器》在Xbox 360耀武扬威了一年后终于来到了PC平台。People Can Fly超额完成了任务，游戏的优化十分出色，移植度高，内容厚道。制作组还增加了多人对战的“山丘之王”模式、3张新地图，以及5个单人战役的新关卡。PC版新增关卡的长度相当于原作的一个大关，交待了D小队从马库斯的家里一路杀到光子列车站台并干掉沿途追击的巨龙兽的全过程。需要特别指出的是，作为《战争机器》宣传中上镜率最高的大块头，巨龙兽在初代游戏里却只是一个在剧情中走过场的配角，让人十分失望。PC版新增的Boss战赐予了马库斯与这头庞然大物正面对决的机会，让玩家夙愿得偿。

虽然PC版的《战争机器》和主机版相比没有系统上的变化，但People Can Fly制作的这5个关卡给人的感觉就像另一个游戏。新增场景色调明亮、规模宏大、敌人众多，受到了玩家的一致好评，说这一部分是整个系列里最精彩的桥段也不为过。但是，在细节把握方面，制作组与Epic依然存在一些差距，厚道的关卡长度和稀少的存盘点形成了鲜明的对比，相信在PC版中一路杀到第5章的玩家都会感觉到难度的陡然提升。这些新增战役至今未移植回Xbox 360平台，也让多等一年的PC玩家感到物有所值。

经此一役，对移植工作大为满意的Epic收购了People Can Fly的大量股权，成为最大股东，为其提供技术和资金支持。而基米拉兹也号召其他旅居海外的波兰游戏工作者回家发展祖国产业，并给出了丰厚的报酬，一切似乎都在向完美的方向行进。

商业掣肘

People Can Fly此后与Epic联合开发了《战争机



暗黑震撼

《绝境重启》的风格类似《生化震撼》，同样走的是RPG+FPS的路线，背景更加科幻，给玩家不一样的感受



《战争机器》的PC版晚了一年，但物有所值



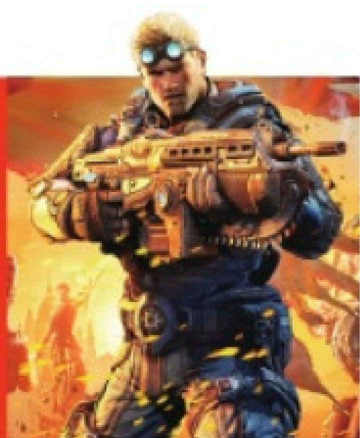
PC版新增的关卡紧张有余而节奏不足，难度过高



Xbox 360版初代的巨龙兽被证明是一个大忽悠……



PC版多了足足5个关卡，特别是巨龙兽的出场让人备感诚意



滑坡

“战争机器”系列从二代开始就一直处于下滑状态，审美疲劳问题严重，People Can Fly亦无法挽回系列颓势

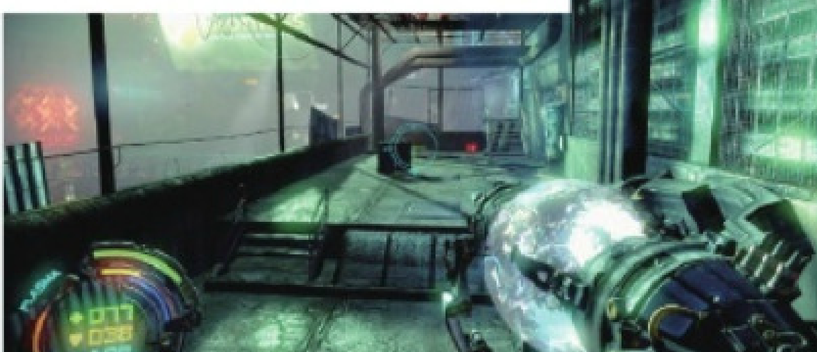
器2》，负责联机地图部分，同样获得好评。然而与电锯和兽人打了两次交道后，基米拉兹希望弄点新鲜玩意。到了2011年，在EA的支持下，他们推出了原创新作《子弹风暴》。这是一款致敬《毁灭公爵》的恶搞作品，游戏不再强调掩体，回归了《恐惧杀手》那种横冲直撞的纯爷们古典流风格，但难度骤降，默认状态下就拥有能量鞭、踢腿和子弹时间这3种能力。整个流程都以爽快虐杀敌人为重心，关卡含有大量互动场景，鼓励玩家用各种有创意、够噱头的方式狂虐敌人，虐得越夸张越漂亮，得分就越高。《子弹风暴》使用最新的“虚幻”引擎3.9开发，支持体积光等特效，场景大气漂亮，画面比同年Epic本社开发的《战争机器3》更棒，再次证明了波兰人的美工水平。

然而由于《子弹风暴》独特的游戏设定（能量鞭和踢腿一旦命中敌人，目标就会立刻进入子弹时间状态），本作并不适合多人对战，只提供了4人合作模式，在如今FPS的大环境下，这直接影响了销量。《子弹风暴》完成了引擎展示的基本任务，但全平台销量只有100万，让EA和Epic大失所望，续作计划就此取消。对此，基米拉兹认为，《子弹风暴》是经济危机大环境下的牺牲品，他曾做出过这样的解释：

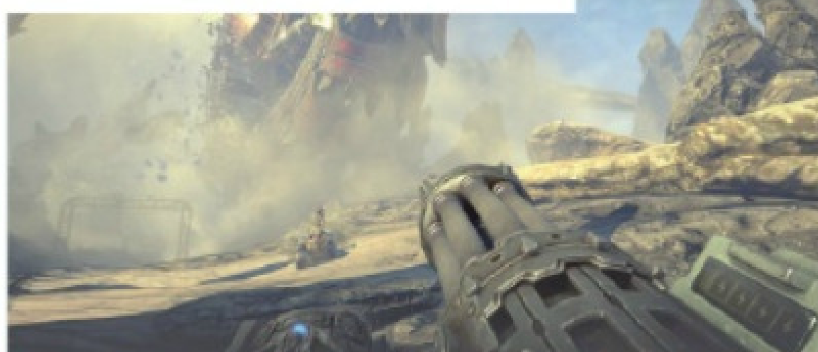
“要是这部作品能几年发售销量就会好很多，但到了2011年，玩家都在勒紧腰包过日子，一款59美元的游戏，他们恨不得玩上1000个小时，这样才能值回票价，《子弹风暴》没有对战模式，竞争力自然就堪忧，不是我为自己找借口，事实如此。其实制作组内部对于《子弹风暴2》积累了很多想法，我们也充分听取了玩家意见，也清楚该修改哪里和该加强哪里，但既然1代的销量已经如此，推出2代的风险很大。毕竟第一代平平、第二代超凡的例子并不多，所以我认为，《子弹风暴》不算失败，但也不算大成功。续作被枪毙后，Epic问我，要不要制作《战争机器——审判》，他们并没有强迫，是我同意了这个计划，因为我热爱《战争机器》，但我不敢说手下的员工都热爱。”

2011年，People Can Fly的大量员工集体辞职，与CD Projekt的离职人员一起成立了新公司Flying Wild Hog，他们的处女作《绝境重启》（Hard Reset）结合了《恐惧杀手》的火爆战斗、《子弹风暴》的武器升级和《生化震撼》的场景氛围，虽然算不上什么大作，但依然赢得了一些喝彩。鉴于《子弹风暴》带有很多“使命召唤”的特色，显得有些不伦不类，相较之下，《绝境重启》才是一款纯正的古典流FPS，制作组甚至表示，这才是他们原本希望做的游戏。

《战争机器——审判》于今年春天发售，游戏继承了波兰人美工出色的一贯优点，画面属于历代


《绝境重启》的艺术风格在FPS里显得颇为独特


《子弹风暴》里的敌人就是用来给玩家虐的，变着法虐


《子弹风暴》的Boss战继承了《恐惧杀手》的壮观气势


可无限触发子弹时间的能量鞭无法在多人对战中实现

最佳，但颠覆性的战役关卡引来了争议：剧情模式由一场又一场持久战组成，剧情和演出效果平平，制作组把全部精力放在了战斗系统上，结果将其打造成了一款只能在联机中找到乐趣的作品。由于单人体验极其无聊，媒体评分大幅滑坡，首月销量不及3代的四分之一。不过本作跟基米拉兹的关系不大，他在去年8月就把手中的全部股票卖了出去，随后辞职，People Can Fly就此成为了Epic的全资子公司，此时《审判》的完成度只有40%，很多细节尚未敲定。基米拉兹本人希望把《审判》打造成一款黑暗风格的求生游戏，在他走后，制作组却把游戏做成了又一个《子弹风暴》。“我觉得‘战争机器’系列不应该出现爆头加技术分这么明目张胆的设定，鼓励应该是隐性的，弹药不多了，本来3颗子弹才能消灭的敌人，用1颗爆头搞定，这才是应有的鼓励。”对这款游戏后来的一系列变化，基米拉兹如此评论道。

恶魔新生

基米拉兹辞职后，并没有加入Flying Wild Hog，他与美术总监安德鲁兹（Andrzej）和特效总监麦切尔（Michal）一起成立了新公司The Astronauts，将公司命名为“宇航员”，体现了三人追求新领域的渴望与勇气。

限于保密协议，基米拉兹并没有透露辞职的具体过程，但他曾表示，对创作自由的追求是他离开的主要原因：

“《恐惧杀手》是People Can Fly在完全自主意愿下打造的杰作，但现在我们需要看Epic或EA等大公司的脸色行事，很多创意都被否决了。这种保守的做法也有好处，毕竟游戏开发规模越来越大，降低风险可以理解，Cliff B等老乡也待我不薄（Epic总部很多员工的祖籍是东欧）。但我急切地想弄一些激进的新东西，在大公司是干不成这种事的，所以我决定回到10年前创业的状态，从头再来。”

在这种状态下，The Astronauts发布了他们的新作《伊森·卡特的消失》（The Vanishing of Ethan Carter），这是一款类似《亲爱的埃斯特》的主视点冒险游戏，使用“虚幻3”引擎开发，预定在年内发售。游戏主角是一位可以预知未来的超能力侦探，使用侦探技巧和超能力破案。“这是一款适合在夜深人静的环境下打开台灯戴上耳机一个人玩的作品”，基米拉兹如此形容道。

如今The Astronauts的主页除了更新情报外，时常刊登一些基米拉兹对流行大作和业界趋势的看法，嬉笑怒骂又一针见血的风格引起了玩家强烈共鸣。这位恶魔领主也未把自己当作主流游戏圈之外的异类，待时机成熟，基米拉兹必会重出江湖。



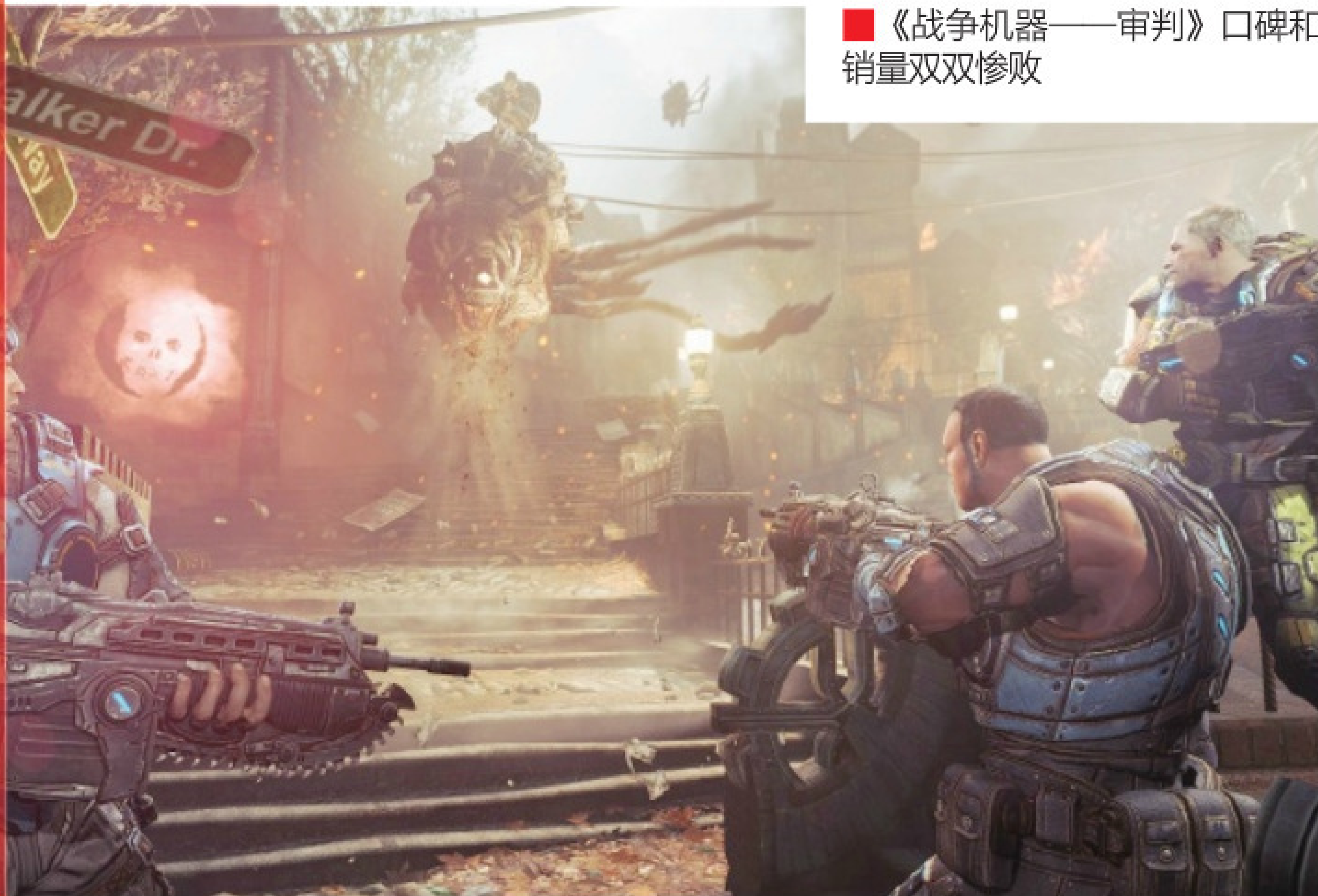
恶搞CoD

People Can Fly还制作过一款名叫《使命呼叫——暴风前的淡定》（Duty Calls: The Calm Before the Storm）的免费下载游戏，从名字就能看出是恶搞CoD的，恶趣味十足

■《伊森·卡特的消失》的原画颇具韵味



■《伊森·卡特的消失》使用“虚幻3”引擎，但这个引擎的一些硬伤被美工很好地弥补了起来



■《战争机器——审判》口碑和销量双双惨败



■ 基米拉兹在这家公司奋斗了10年，最终选择了离开

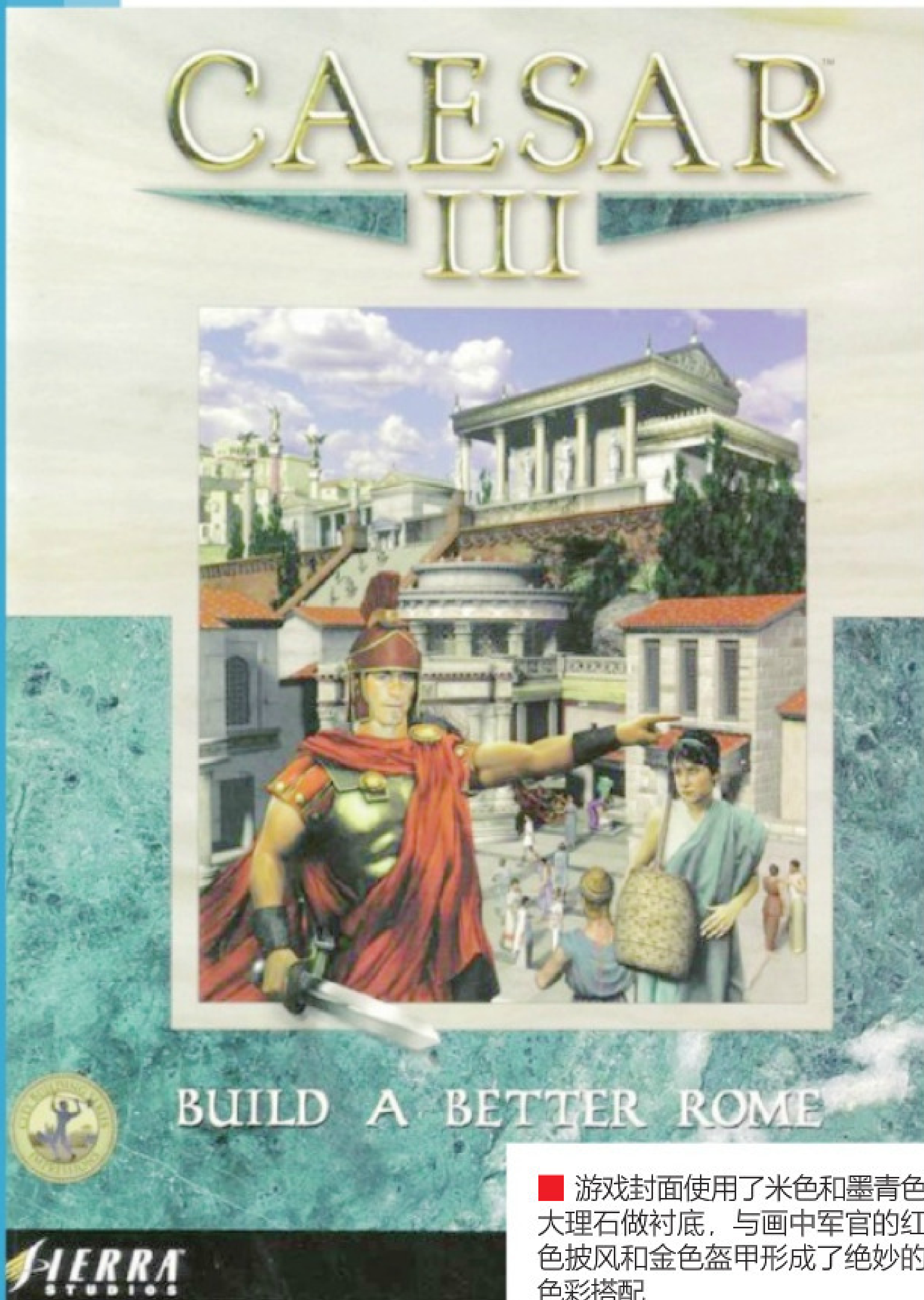
■上海 CaesarZX

凯撒大帝III

上世纪90年代涌现出了一大批被载入史册的建设经营游戏，各自对“建设”这一看似简单的主题进行了独具匠心的诠释。在古文明建设方面，《凯撒大帝3》是最成功，也最具代表性的作品，它曾向全世界展示了一款城市建设游戏应该具备和本不必具备的魅力。

凯撒大帝III
Caesar III
类型
模拟建设
制作
Impressions Games
发行
Sierra Entertainment Studios
发售日
1998.9.30

“凯撒大帝”系列与“模拟城市”的相似之处是对一座城市的建设与管理，但是它们之间的不同之处才是系列得以在整个90年代为玩家传诵的根本。同样是建设一整座城市，“凯撒大帝”系列是以一种微观角度来进行的，玩家除了需要考虑到和“模拟城市”相同的各种基础设施建设（诸如道路、供水等等），还需要亲自管理每一种生产、分配和服务的运作。这一特性是无法出现在现代化城市的建设游戏中的，因为在工业革命之前，人类的生产力就早已突破了让一个人事无巨细统管一切的能力之极限了。事实上，别说工业革命，就连效率低下的古罗马时代，各行各业都不可能由一人统筹，所以这个系列抽取了最具代表性和最有趣味性的几大行业来抽象和微观化。这一特色在这个系列的第三作——《凯撒大帝Ⅲ》中得到了最广泛和最直接的发扬。



■游戏封面使用了米色和墨青色大理石做衬底，与画中军官的红色披风和金色盔甲形成了绝妙的色彩搭配

华丽与简洁

《凯撒大帝Ⅲ》沿用了2代的标准45度2D俯瞰视角，令人惊艳的画面是本作吸引住第一批观众的杀手锏。从地形地貌到建筑与行人，再到基本界面的2D美术绘制，都充分展现了游戏设计者精湛的绘图技巧，以及对色彩的运用与结构设计的把握能力。每一处微小的细节都能令玩家感受到古罗马人——至少是较体面的罗马人——生活的精致与典雅。你会发现无论你将多少种外观不同、功能迥异的建筑物摆放在一起，都是那么天衣无缝，毫无违和感。

《凯撒大帝Ⅲ》的游戏界面以米色大理石作为材质，文字内容以浮雕内刻字体呈现，充满质感的同时不失华丽，与游戏主窗口浑然一体，再配以1024×768的最高分辨率，游戏画面在当时的CRT显示器上无与伦比。游戏配乐参考了好莱坞古罗马题材黄金年代的《斯巴达克斯》和《宾虚》配乐的著名曲目，一共5首，随着地图人口的增长而变换，旋律宏大而不失优美。

随机与目的

《凯撒大帝Ⅲ》的最基本构成元素是单元格，城市的最基础设施是道路。一切建造在距离道路两个单元格之内的建筑物，都被视为有效建筑，而距离道路超过两个单元格的建筑就如同被抛弃一般，自生自灭。道路上的行人共分为两种：“有目的行人”和“无目的行人”。前者较容易理解，是模拟建设游戏的常见设定。他们出发后，会选择最近的路径前往目的地，期间除非目的地消失或所有路径都被封死，否则没有任何东西会影响他走向那唯一目的地的决心。这一类行人一般是指从生产性建筑出发的送货工人。但在《凯撒大帝Ⅲ》中，占据游戏内容90%以上的建设部分都紧紧围绕在“无目的行人”，或“随机行人”这一概念周围，这一特殊的系统构成了这款游戏最具内涵也最令人玩味的哲学。

在《工人物语》《纪元1404》甚至《凯撒大帝Ⅳ》里，资源分配的分配方式都是主动获取，也就是由前面说的“有目的行人”来完成：锻造厂需要煤炭、居民需要食物，都会有专人负责资源配送，甚至直接获取资源。如果居民需要服务，通常只需要处于特定的服务性建筑的作用范围之内，比如处在消防局作用范围内的居民住所会免于火灾的困扰——这种设定虽然一目了然，但并不真实，只是一种妥协的办法。

至于《凯撒大帝Ⅲ》里的“无目的行人”，是指玩家无法左右前进方向的行人。假设一位行人面对一个三岔路口，在他最后付诸于行动之前，你是无法判断他会走哪条路的。而道路对建筑物的影响是通过在道路上行走的行人实现的，准确地说，行人只要经过一幢建筑物，就会对其产生与该行人本身职能相应的影响。比如玩家要靠安全巡查人员路过民居来降低火灾隐患，他们每隔半小时经过一次民居，就能阻止火灾发生，将火灾隐患清零，重新开始倒数计时，如果间隔太久没有再次路过，民居就会着火。

可以说，《凯撒大帝Ⅲ》绝大多数的资源分配和城市服务都由“无目的行人”来完成，这种独特的设定不仅增加了真实性，也对玩家的城市建设与道路规划提出了科学的要求，下面我们来看游戏是怎样实现这一目标的。

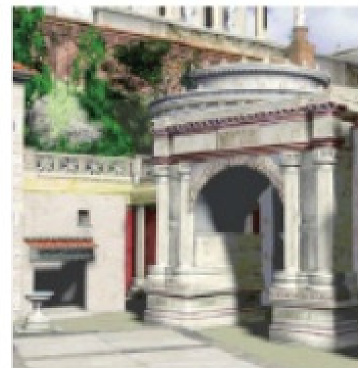
生产与分配

生产系统是建设经营游戏的标准元素，《凯撒大帝Ⅲ》的生产分为工业与农业，两者都简单地由3个环节构成：采集、加工、存储。

工业方面，游戏中能够被采集的原料有4种：木材、大理石、黏土和铁矿。将采集建筑造在资源附近，建筑物就会规律地采集资源，然后被工人（前文提到的“有目的行人”）送至对应加工厂，制成成品后再送至仓库存储。木材被家具作坊加工成家具，黏土被陶器厂加工成陶器，铁矿则被铁匠锻造成武器，而大理石被采集后则直接送至仓库作为高级建筑材料使用。其中家具和陶器用于提高市民的生活水平，武器则用于装备军队。农业方面，游戏的农作物分为7种：小麦、蔬菜、水果、橄榄、葡萄、猪肉和鱼肉。前6种由农场不断生产，鱼类则由渔船码头负责采集。橄榄和葡萄需要送至炼油厂和酿酒厂进一步加工制成橄榄油和葡萄酒，才能与其他5种农作物一起被送至谷仓或者仓库。

游戏中人民的需求是依靠玩家的微观分配来满足的。每一栋民居的需求分为3种：基本需求、服务需求和生活用品需求。

除饮用水外，居民的基本需求中还有多种食物



城市一角

有时候你真的会觉得两千年前的罗马人比我们现在更幸福



■ 游戏CG的一部分，这是一次清剿高卢人的战斗



■ 1998年至今，这始终是我最爱的游戏Logo



■ 产量充足的农业是一座城市繁荣昌盛的基础

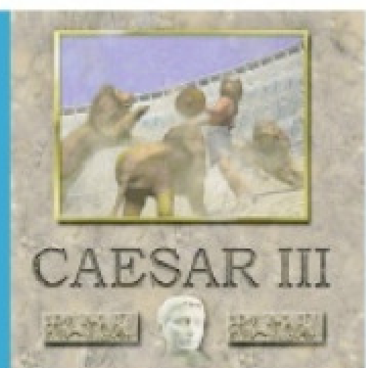


■ 繁忙的工业和农业类建筑，为了避免影响到居民区的环境，往往都是建造在一起的



■ 亚平宁半岛附近的地中海渔业发达，鱼类除了作为主食外，善加利用还能丰富罗马人的菜谱

和酒；生活用品需求则分为陶器、家具和橄榄油；服务需求包含治安、宗教、娱乐、教育、医疗等等诸多方面。民居会因为不同等级的需求依次得到满足而进行相应的升级，建筑物在愈发美观的同时，也增加了容纳的人口数。要实现这种微观分配，依靠的正是道路和“无目的行人”。总体分配的过程是由谷仓或仓库到市场，再由市场进行挨家挨户的分配。



界面的艺术

大理石背景的界面与浮雕文字既有美感，又突出了时代特色

以最具代表性的小麦、家具和图书馆服务作为例：当小麦从农场送至谷仓后，市场会派“有目的行人”出发去谷仓取货，然后从市场派出专人开始以“无目的行人”的身份在城市的道路里漫游，沿途所有民居都会获得小麦的配给，直到将本次取回的小麦全部分完后返回市场。期间负责仓库取货的“有目的行人”会不断出发取货，如此往复。食物的消耗是最快的，因此这类服务必须保持完全不间断，否则缺乏食物的人民会迅速不满并离开城市。

家具的分配大同小异，区别是市场人员是从仓库而不是谷仓取货的。由于家具的消耗速度远低于小麦，分配周期可以较低。图书馆服务和其他所有服务性分配一样，没有任何生产成本，他们会定期从图书馆出发，沿随机的路线巡视周边街道，他们路过的民居就得到了图书馆服务，只要确保他们能定期路过民居，这类需求就能持续得到满足。和市场大妈不同的是，由于他没有需要分配的物资，永远不会有“分完了就回家”的现象，因此游戏给了图书管理员这样的非分配性服务者规定了巡逻格数限制。极限达到后，他会选择最近的路线回到图书馆。

这个设定提供了一个巧妙的进阶技巧——当玩家深入游戏系统后，会发现自己可以利用这一点对无目的行人进行“强迫”：在他们达到行走格数极限时，是不一定沿着原路返回的，也就是说，从行走极限的那一格开始算起，当他们“前方”的道路比“背后”的道路短，他们就会为了“走近路回家”而继续向前走下去。这就让他们“被迫”走了一段原本由于格数限制无法抵达的区域，从而对更多的沿途民居进行了服务。此时，他们就成了“受迫行人”，类似“有目的行人”了。利用此现象巧妙安排道路规划和服务型建筑的位置，是一个事半功倍的方法，能够节省建造更多图书馆的开销。

“无目的行人”和资源分配构成了模拟建设问题的关键：城市道路应该如何铺设，必须经过玩家的深思熟虑，否则由于道路设计问题导致“无目的行人”随机择路不当，分配就会变得不稳定，民居就会退化，无法保证城市的社会稳定，严重的甚至会经济崩溃。此外，人口是一座城市生产力的根基，葡萄酒和配套服务的供应将使公民变为贵族，



遇到火灾等安全事故时，都会弹出窗口播放精美的CG



桥梁是连接两岸的重要设施，但由于是交通要道，如处理不当，可能会导致无目的行人的混乱



游戏里的部分行人如图，各司其职，共同维护城市的运作



	Last year	So far this year
Taxes in	31791	46445
Trade receipts	0	0
Donated	0	0
Income	31791	46445
Imports	3600	3240
Wages	16627	13919
Construction	2843	1644
Interest at 10%	0	0
Personal salary	720	540
Sundries	0	0
Tribute	2000	0
Expenses	25790	19343
Net in/out flow	6001	27102
Balance	10487	37589

城市的财政状况每个月更新一次，在这张表上一览无余

这类公民是不为城市提供劳动力的，因此一座城市无法供养过多的贵族。然而贵族又是纳税大户，对城市财政有着不可估量的作用，于是在游戏中控制好贵族的比例是一个值得反复推敲和玩味的主题。这种博弈和微观的操作，构成了一个看似简单，实则千变万化的分配系统。这个机制与“无目的行人”机制的结合，萃取出了《凯撒大帝Ⅲ》的核心玩法。

战争与和平

《凯撒大帝Ⅲ》的战役部分是一个从小市长到帝国独裁者凯撒的上位过程。玩家在每一关的开始可以选择战争关卡还是和平关卡，这一选择决定了整个关卡是否会有外国军队的入侵。

战争关与2001年的《要塞》类似，总体上是一个纯粹的城市防御型游戏，组建军团的目的有90%是为了防御，另外10%是为了响应凯撒对你的号召而将部队派遣至边疆。塞外的战斗是无法控制的，全由电脑根据兵力决定胜负，而防御战的胜负就要靠玩家对3种军团特性的把握了。游戏中的敌人包括了从迦太基人到日耳曼人等所有被罗马人称为“野蛮人”的军队。值得一提的是，这不是一款即时战略游戏，尽管战斗实时进行，但军队的操控更接近于简化的《工人物语2》，所有行动都以军团为单位进行，恐怕无法满足那些讲究复杂微操和排兵布阵的玩家。

和平关卡没有频繁的战事，因而更讲究政治与外交。玩家必须不断地讨好现任的凯撒来维持自己的声望，尽力满足他提出的一切要求。这些要求包括进贡原料、食品、用品和武器，也包括响应国家号召出兵疆外。同时玩家得尽可能确保自己的城市财政收入不出现赤字，降低国家负担，尽管独裁者会给玩家一次赤字机会，并提供援助资金，但同样的情况不允许出现第二次，否则凯撒将亲自出兵没收玩家的权力，没有人能抵挡住这股来自帝国禁卫军的进犯。

结语

这篇回顾俨然被我写成了说明文，可依然无法对《凯撒大帝Ⅲ》做一次全面介绍。游戏的系统被玩家普遍认同之后，Impressions公司利用《凯撒大帝Ⅲ》的引擎制作了《法老王》《宙斯》和《皇帝——龙之崛起》等3部古文明建设作品，均获得了巨大的成功和好评。许多坚持至今的粉丝认为，这是一部哲学游戏，也是一部数学游戏：游戏中的分配规则和行人的随机性构成了其“哲学”的基本要素，而人口、国库和分配系统本身又呈现出一套精妙的数学结构，让人无法自拔。P



谷仓

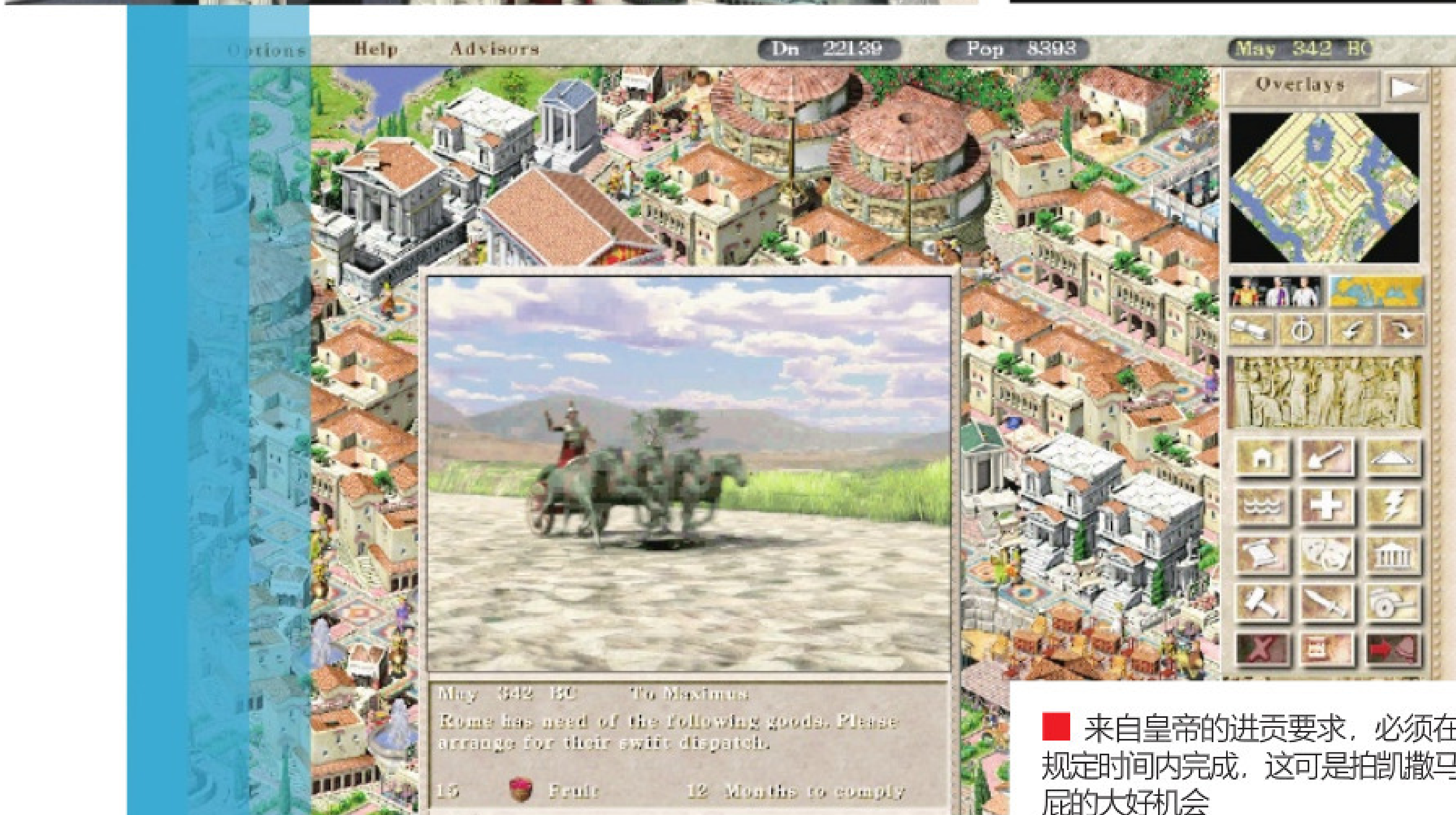
谷仓是只能用来囤积食物的地方，市场大妈会来这里取货，然后分发到罗马人民家中



通往权力巅峰的阶梯就在你的面前，公民。你现在要做的，就是把凯撒交给你的每一项任务都圆满完成。最终，你就能成为凯撒本人



军团的要塞通常都建造在远离喧嚣的地区，除了有避免影响人民生活的考虑，也便于调动至地图边缘防御来犯之敌



来自皇帝的进贡要求，必须在规定时间内完成，这可是拍凯撒马屁的大好机会



《凯撒大帝Ⅲ》的官网一直到2008年才关闭，这种页面设计在1999年算是很有美感的了

《超能少年》这部英剧不晓得大家看过没，故事讲的是一群与主流社会格格不入的青少年，因为一次特殊的自然现象拥有了超能力。读心术、控制时间、隐身等经典能力都有登场，每集的剧情和台词都设计得很用心，借鉴了经典电影的风格，笔者一下子就着迷了，有时真希望自己也有个什么能力。虽然暂时都是幻想，但请相信当科技发展到一定程度时，剧中的很多超能力都能变成现实。本期要介绍的数码产品里，有几个便会让你变得更强大……

融入方方面面
——随身佩戴数码产品

距离谷歌眼镜（Google Glass）问世已有一段时间了，它的系统渐渐成熟，软件日益丰富，例如开发者迈克·迪吉奥瓦尼的作品“Winky”近来大受好评，它带有“眨眼照相”功能，用户拍照时右眼做出慢速的眨眼动作就可以，比眼镜自带的按按钮或语音指令方便得多。随着硬件成本降低，像谷歌眼镜这样的可穿戴式电脑离我们越来越近了，类似的可随身佩戴的数码产品也有希望在明年得到推广，我们一起关注吧！



→戴上这样的眼镜运动，看起来颇有品味

1.谷歌眼镜的“运动版兄弟”





Recon Jet的更详细参数有待官方公布，它专为运动爱好者设计，与谷歌眼镜定位并不重叠

加拿大科技公司Recon Instruments在今年Google I/O大会期间宣布了“Recon Jet”，这是一款有着运动墨镜外观的智能眼镜，重约60g。眼镜带有LCD显示屏，运行Android 4.1操作系统，采用独立GPU的双核处理器，有高清摄像头、GPS、蓝牙4.0、WiFi、麦克风、扬声器以及连接其他运动传感器的ANT+接口，配置方面相当完整。

“Recon Jet”带有眼球探测系统，用户未查看屏幕时，显示屏会自动关闭以节电。截稿时官方未公布产品售价和上市日期，但他们在努力寻找第三方合作伙伴开发专属应用程序，相信Runkeeper、Nike+等运动软件和服务正在与他们积极洽谈。

2.运动相机Veho Muvi HD

在户外运动和极限运动爱好者中，GoPro早已是名声赫赫，它曾创下3800米高空坠落却毫发无伤的奇迹。GoPro坚固耐用、适合佩戴的特点，启发出了很多同类产品，其中一个就是Veho公司近期推出的Muvi HD，它的价格比GoPro便宜近千元。

Muvi HD的外形像是传统的功能手机，长条形的它固定在头盔上拍摄角度也就更高，此外它还配有一个遥控器用于远距离拍摄。相机背面除了几个常规按钮之外，还有一个小小的屏幕，通过它你可以设置系统，操作起来非常简单。Muvi HD的标准版有4GB内置存储空间，高配版为8GB，它们都能通过MicroSD扩展。相机可拍摄800万像素照片，成像效果出色，在不同光照下都有良好表现，它最主要的功能是拍摄1080p、720p视频，最大帧数都可设定为60fps，持续拍摄电池续航时间约为3小时。官方宣称，Muvi HD可在60米深的水下拍摄1小时视频，完全满足一般用户的需求。



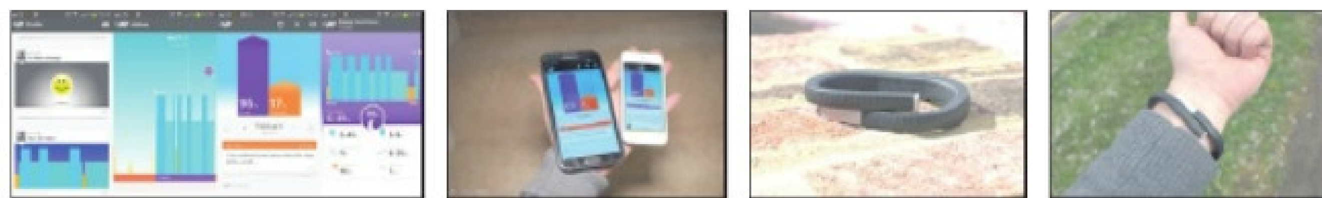
→Muvi HD的做工很好，拍摄效果优秀。它的缺点是电池不可拆卸，声音录制效果一般

3.2013款Jawbone Up

智能手环Jawbone Up可跟踪用户睡眠、运动和饮食，然后借助智能手机上的应用分析数据，帮助用户最大限度地利用信息提高生活质量。

戴上Jawbone Up，它就可以深入分析你的日常活动，比如睡觉时哪些时候处于深度睡眠，每天的心情怎么样，你的饮食状况等等，它还有闹钟功能，选择让你在睡眠周期中最合适的时刻醒来，如果你长时间不运动，它也会发出提醒。

Jawbone Up很省电，充一次够用约10天，80分钟就能充满，它的外壳是医疗级低致敏性橡胶TPU橡胶，你可以放心佩戴。Jawbone Up的重量约19g，内置运动传感器、振动电机、双LED，工业设计出色。另外需要注意的是，配套软件要求iOS 5.1或Android 4.0以上版本。



↑Jawbone Up的外观及配套软件

智能手环国内也有

国内咕咚网推出的一款智能手环因外观抄袭Jawbone Up被国外媒体Engadget揪出来数落了一番，我们国内厂商应该引以为戒，借鉴概念可以，但至少要换换外壳样子吧！

不过话说回来，这款国产智能手环的功能也不错，运动量、睡眠质量监测什么的都具备，可惜它不像Jawbone Up那样有一大堆第三方软件合作伙伴，具体使用效果仍有待市场验证。



嗯！官网做得很漂亮

装进背包里
——新时代家庭影院

多数生活在大城市的年轻人，不可能拥有传统意义上的家庭影院，试想近年来房价高涨，买得起一套小公寓蜗居的人都算得上是某种意义上的成功，普通人哪有大大的客厅摆弄大电视、大音响呢？类似的情况不仅中国有，国外也一样，因此节约空间的家具卖得很火。在家电领域，功能上可替代传统家庭影院、占用空间又极小的产品逐渐崭露头角，笔者特意选出了几个有个性的产品，帮你打造迷你家庭影院！

1. “爆米花时间”A-400高清播放机



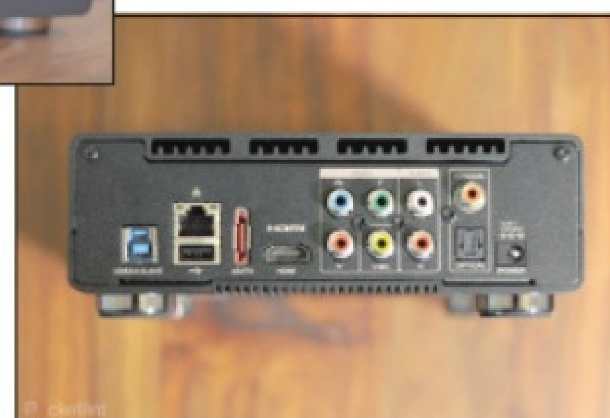
国内高清播放机市场前景很好，能观看互联网视频的产品全都白菜价了，它们占据了几乎全部的市场份额。与国外不同的地方是，国内审查制度严格，用户付费点播未形成规模，产品的发展方向因此存在一些不同，例如这款在英国上市的A-400，它更重视的是集成IPTV服务，用户可以自由地选择不同内容提供商的资源，相比之下国内的产品局限性大，能选择的视频服务提供商寥寥无几，多数情况下用户不得不自己解决。





A-400的设计理念值得学习，它的尺寸不大，内部还能安装3.5英寸硬盘

接口和格式支持上，A-400并没有特别之处，由于解决方案大同小异，音视频解码方面与国内同类一致，支持主流的1080p、3D及MKV格式等等，接口有USB 3.0×2、eSATA、HDMI、AV、同轴光纤，支持内置扩展3.5英寸硬盘。总体而言，A-400的优点是做工扎实，支持格式丰富，接口齐全；缺点是价格昂贵（约合人民币2500元），如果你打算购买高清播放机，可参照这款产品的功能与做工，购买一款价格合理的国货。



2.Bang & Olufsen音箱系统

BeoLab 14是来自丹麦B&O的又一杰作，它延续了高端的价格，标准的4.1配置售价达到了近4000美元，注定是稀罕货。4400美元的5.1产品看起来更上档次，它们组合在一起外形上的美感就超过了绝大多数同类产品。BeoLab 14有8英寸低音喇叭，功率280W，低频可至26Hz。另外，它配有两对4英寸的140W卫星箱。卫星箱可安装于支架上，也可嵌于墙中节省空间。

关于这类奢侈品，笔者介绍过多参数已无意义，我们还是多看图吧……希望国内厂商速速跟进，可以学一学BeoLab 14的设计语言，我们相信价格合理的产品一定会有的！









也许你觉得价格太高，音质也就那么回事，但购买B&O产品的用户可不这么认为，这就是传说中的Lifestyle吧……

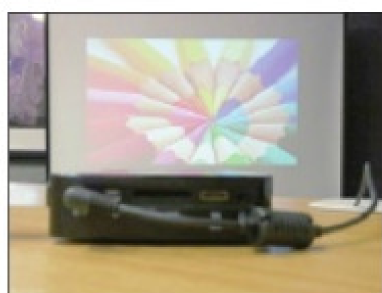


3.飞利浦Android便携投影仪

越来越多的人成了“无电视族”，电脑、平板成了平时看电影的首选。他们这样选择并非因为特殊原因，理由很简单：电视太大，需要配电视柜，搬家时实在不便。假如你不忍舍弃大屏幕，投影仪是一种不错的办法，例如飞利浦PicoPix PPX 3610，它的尺寸仅为105mm×105mm×31.5mm，重284g，比iPad还轻不少，把它装进背包随身携带毫无压力。尽管投影仪尺寸很小，但它可以投射画面的尺寸最大为120英寸，在墙上挂上尺寸合适的幕布，你的大屏幕就组建完成了。

这款便携的PicoPix PPX 3610，参数就不如普通家用投影仪好看了，它的亮度仅有55流明，分辨率854×480，画面清晰度应该较差。好的方面是，它采用Android系统，带有SD、USB接口，支持WiFi、DLNA，意味着你插上U盘就能直接播放里面的内容或者播放局域网计算机中的资源，另外，它还可以安装在线视频软件，实用性更佳。







产品外观及投影效果

真正的家庭影院电视

这里顺便提醒一下住着大房子的高富帅们，现在电视已经全面迈向“4K”时代，比如65英寸版本的Sony Bravia X9售价“仅为”5.5万元，相比之前已经算大优惠了。按照官方的说法，Bravia X9提供了4倍于一般电视的清晰度，它采用索尼称之为Triluminos Display（特丽魅彩）的显示技术，色域更广。X9还加入了NFC近场通讯模块，与智能手机或平板协同工作更简单，将移动设备在电视旁边“刷”一下，影像就马上能在电视机上播放。





↑ Bravia X9真高端！不过片源从哪找呢？

外设抢风头
——苹果老本还能吃几年？

前些天笔者看了一段1995年时乔布斯的电视访谈，长达70分钟的视频里乔帮主侃侃而谈，他阐述了产品经理的重要性，预言了在线购物的兴起，甚至透露了对移动互联网的关注，更重要的是他表达了自己追求极致产品的愿望，甚至不忘讽刺微软是一家“只做三流产品的公司”。看过视频后，笔者彻底明白为什么苹果能取得今天的成就，原因正是他们努力把最好的产品带给消费者。可惜乔布斯去世后，苹果似乎陷入了泥潭，推出的产品不再让人感到惊艳，也许过不了几年，下面的这类产品将不会首选iOS作为开发平台。

1.iPhone动感单车帮你锻炼

动感单车（SPINNING）由美国私人教练兼极限运动员Johnny于20世纪80年代首创，是一种结合了音乐、视觉效果等独特的充满活力的室内自行车训练课程。Wahoo KICKR是一款很有趣的动感单车套件，你只需把自家自行车的后轮拆卸，配合它提供的附件，就能组装成自己的动感单车。





Wahoo KICKR还能结合iOS设备，利用“Kinomap Trainer”或“TrainerRoad”等应用自动调节自行车阻抗，合理制定你的训练方案，相当于请了个私人健身教练。设备通过蓝牙和iOS设备进行连接，同时提供15个级别的训练等级，这种控制方式能够进一步提高训练效果。整套设备的售价并不便宜，约合人民币9000元左右。



连接iPad使用效果更好，你可以看屏幕上的虚拟景色，还有其他实时显示的运动参数

2.iOS酒精分析仪

酒驾后果很严重，醉酒驾车可是要坐牢的，根据我国相关法律，血液酒精含量超过20mg/ml（0.02%BAC）但不足80mg/ml（0.08%BAC）的为酒驾，达到或超过80mg/ml为醉驾。如果想知道自己酒精含量是否超标，可以用这款名为BACtrack的便携式酒精分析仪测一测，5秒内就能得到结果，它采用%BAC单位显示，换算成我国的mg/ml需要乘以1000。





吹一下就能知道你醉了没有

配套应用目前仅支持iOS设备，检测完成后显示屏会显示当前数据，需要注意的是结果仅作为参考，虽然页面下方有描述通过FDA（美国食品和药物管理局）个人使用认证，但在国内只能作为参考，要以交警实际执法为准。

3.iPad刷卡机

Square先前推出了手机刷卡器“Square Reader”，是移动支付方面的领军企业，不久前他们又推出了一款新产品“Square Stand”，它能把iPad变成一台收银机，给中小企业的收银台增加一抹科技的色彩。



Square Stand设计为约45°倾角，让iPad呈现出良好的阅读角度，它还采用可旋转的底座，用户刷卡时收银人员只需将它转过去，顾客就能在屏幕上用触控手写的方式留下自己的签名，这样的支付流程多么节省资源啊！

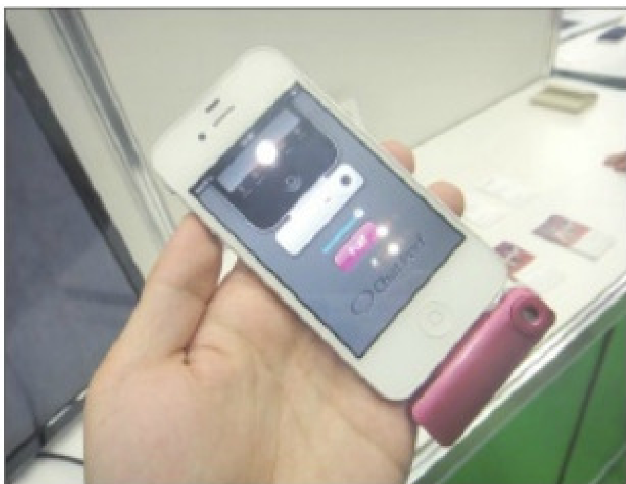


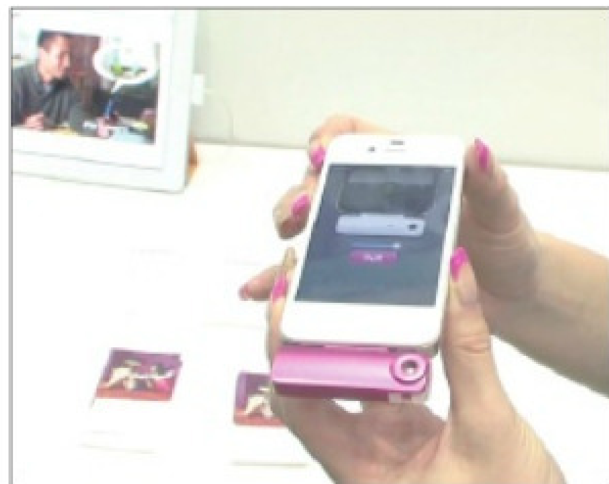
一些企业已给员工配备iPad用来提升工作效率，笔者强烈建议国内企业效仿。这款产品定价299美元，国内的支付盒子、拉卡拉、支付宝赶快学学人家！

4.iOS气味社交

日本ChatPerf公司正在开发的一款iOS附件非常有趣，它能挂载在iPhone底部，当相关指令执行时，底部的“香气盒”就会散发出喷喷香的气体，给使用iPhone的人带来愉悦的心情。这款产品的前景主要是社交和游戏，例如你的女朋友发来一张很好看的美食图片，你的视觉和嗅觉就能得到双重享受。

“香气盒”未来应该是单独销售的，而且一种盒子只能提供一种味道。笔者很好奇，如果僵尸类游戏配上这种盒子，是不是要来个臭豆腐味？每玩一次都有可能被周围的人海扁一顿啊……





←看见那个圆的洞洞了吗？就是它喷出带有气味的气体……

Android在忙什么？

Android系统的各类产品里，最近热门的是一些游戏机，比如本栏目不止一次提到过的OUYA。这次再给大家介绍一款Android手机配套手柄，它的名字叫“Green Throttle”。

Green Throttle长得和Xbox360手柄几乎一样，支持任何一款能运行Android 4.0.3的手机，手柄由2节AA电池供电，你可以在享受游戏机手柄握持感的同时，在电视或平板上体验Android游戏。



↑Green Throttle游戏手柄

多彩个性空间
——你的桌面摆了些什么？

工作了还在读杂志的朋友们，你们上班辛苦了！笔者相信在小小的隔间里，你每天都能充分运用智慧，轻松应付领导指派的工作，这里再次祝大家都能工作顺利，拿多多的奖金！关于工作，有时想想真是件单调的事，特别是整天对着办公桌的人，几年下来你会恍然大悟，平日与你最亲近的东西竟然是张桌子！既然如此那就别亏待了它，找点好东西摆在它上面装饰一下吧……

1.个性路线：桌面小音箱


漂亮的直升机，配有数据线和充电锂电池

笔者首推这款“直升机音箱”，它的名字是“Camo Helicopter”，造型源自军用运输直升机。“直升机”飞不起来，但是它可以播放USB、microSD存储卡中的MP3歌曲，另外它还带有FM收银机，以及LED显示的时钟。直升机的机身上有播放、暂停等按钮，还有3.5mm和Aux接口，售价28美元。

与之类似的还有“卡车音箱”，它的功能与“直升机音箱”基本一致，带有收听FM和播放存储卡中音频文件的功能，它的前挡风玻璃即是LED时钟，售价约21美元。


→不逊色的小卡车，同一厂商出品

2.实用路线：带有NFC功能的音箱

NFC音箱的好处大家都知道，手机一划就能播放歌曲，下面给大家推荐两款产品，第一个是创新的Airwave，它采用小清新的清爽配色，外观三角形易于摆放。音箱采用蓝牙传输数据，支持AAC格式和aptX codec。Airwave内置锂电池，充满可连续使用12小时。音箱专门针对手机设计，它带有麦克风，你可以把它当作蓝牙电话使用。第二个不错的产品是Loewe Speaker 2g，相比前者它能提供更好一点的音质，而且外观也更沉稳。


Airwave还有一个“HD”版本，两者区别不大


设计简洁的Loewe Speaker 2g

3.童真路线：乐高玩具

乐高就是那种小朋友、大朋友都喜欢但往往不舍得买的玩具，Mindstorms EV3机器人套件已经上市了，不买一个显摆显摆吗？

EV3的核心是一个“智能砖块”，它搭载Linux系统和一个ARM9处理器，加上其他593块积木，这套搭玩具能组装出很多有趣的电动玩意。另外，蓝牙的加入也是一个亮点，玩家们可用手中的Android或iOS设备控制制造的机器人。



Mindstorms EV3组装的玩具和“智能砖块”（左下图）

低调路线：经典小台灯

或许你认为以上花花绿绿的东西都显得太扎眼，那么一款可USB供电的台灯怎么样？很多时候实用性还是很高的。Satechi出品的这款LED台灯造型经典，灯泡寿命长达5万小时，另外它的售价是25美元，少吃几次垃圾食品就能给你的办公桌增色不少。


↑配合笔记本电脑使用最佳

■写在前面

本期栏目的重点推介内容是《万智牌，20年！》，这篇专题筹划的时间相当早，但具体做什么内容，却一直没有完全确定。万智牌自身的20年历程且不说，它进入国内也有15年的时间，可讲的事情太多了。

介绍万智牌是什么，讲万智牌的玩法？引新手玩家入坑？确实这也是一个思路，但大略去讲很难把事情说清楚，说详细了却又没那么多篇幅。毕竟万智牌已经有20年的历史，但以牌数论，有10几个核心系列60多个延伸系列超过13000张不同的卡牌……万智牌的玩法，那该是一本书，不是一个专题。

两件事情让小编有了依稀的专题制作思路，一是2013年5月11日在北京举办的大奖赛，二是在图书大厦发现了《万智牌宝典》这本书。大奖赛小编就在现场，亲身感受现场火热的气氛和牌手们的热情。《万智牌宝典》这本书则是在图书大厦偶然间发现，翻看一下，发现编者中有不少熟悉的面孔。这套书的内容很充实，所以小编不避软广告嫌疑，在这里推荐给大家——如果你曾经玩过万智牌，不管你现在玩不玩，这书都值得保留一套。如果你是对万智牌有兴趣，想学着去玩，这本书也可以看做资料大全，通过这本书的指引，新手都能找到自己想要的资源。

资历老一点的牌手都清楚，万智牌在国内的发展并非一帆风顺，其中一个比较重要的原因就在于国内代理更换得较为频繁，而各家代理的市场、运作思路有相当大的差异，使得万智牌在国内的发展表现得很不平稳。在与一位圈内比较资深的牌手聊天时，他感概道“万智牌在国内能发展到这一步不容易，全因为有一票忠心耿耿的玩家呀”。所以小编想，围绕着牌手（玩家）来做文章，或许对这个纪念万智牌20周年的专题更有意义。

本期的另一个重点，是《桌游机制纵横谈》这篇连载迎来了大结局。这个连载持续了一年多，讲到的机制超过20种，可以说是将目前比较公认的桌游机制来了个大检阅。需要说明是，桌游机制是在不停地发展中的，一些老旧机制面临淘汰，新的机制陆续涌现，所以，未来的某个时间，大家一定会看到“机制纵横谈”的补遗文章。同时，小编希望国内有志于桌游设计的朋友们，能从这篇连载中吸取足够的营养，设计出出色的作品。

本期的DNF卡牌文章，内容同往期有所不同，之前都是讲玩法，本期的内容则是讲特色卡。集换式卡牌游戏，它固然是卡牌游戏，但“集换”二字也不能忽视，在这方面有所需求的DNF卡牌玩家，关注一下本期的内容吧。P

万智牌，20年！

■策划 本刊编辑部 ■执笔 陈望治、张宇、李博、张天启、许兆本

2013年5月11日，来自全球近900位万智牌高手齐聚北京科技大学体育馆，参加2013万智牌大奖赛。本届大奖赛规模空前，参赛人数堪称历史之最。本次大奖赛提供高达8倍的积分倍数和总额高达3万美金的现金奖励，吸引了万智牌各路玩家和爱好者。经过两天的激烈角逐，最终来自中国的周全和泰国的Kositaporn Nonthakorn分别摘得冠、亚军。

万智牌诞生于1993年7月13日，由孩之宝子公司威世智（Wizards of the Cost）发行。我们可以认为，这场成功举办的大奖赛，为万智牌20周年的喜庆添加了不少亮色。

万智牌1998年在国内正式发行，并在1999年成为国家体育总局社会体育指导中心指定的智力竞技运动实验推广项目。此后万智牌在国内的发展并非一帆风顺，比较频繁的国内代理更换，使得各方为万智牌发展所作出的努力没有形成合力。

今年是万智牌诞生20周年，本刊在筹划这篇纪念专题时，曾为专题的切入点及内容大伤脑筋，不是没有内容写，是可写的内容太多，既无法面面俱到又很难做出取舍。我们认为，万智牌能够历久不衰，主要的原因有二，一是它确实是不可多得的好游戏，二是有一大群真心喜欢这款游戏的好玩家，于是我们决定请出玩家们来说说与万智牌有关的这些事儿。

万智牌宝典

这是一本书的名字，小编看到这本书时，着实吃了一惊。因为小编知道要出一本书是如何的不容易，陈望治曾经是国内的顶尖牌手，但已经淡出了很多年，在如今万智牌谈不上有多火的情况下，投入这么大的精力，聚集这么多人力，来整合这本书，对万智牌的挚爱让人感动，其中甘苦惟其自知——

《万智牌宝典》，这应该是中国第一本万智牌图书。自从2001年获得万智牌中国冠军后，我慢慢淡出，没想到阔别10年，因书再次和万智牌结缘。

《三国杀》的兴起，带动了国内桌游的兴旺，前年，电子工业出版社出版了一本《三国杀》的攻略图书，市场反响热烈。于是准备出本万智牌的相关图书，辗转找到了我。碰面后，很快就定下来要编写这样一本万智牌普及图书，面对大众读者，但是希望对专业牌手也有收藏价值。

图书框架大纲和编写体例，我很快就拟了出来，既有新手零开始和进阶的部分，也有众多万智牌百科方面的知识，出版社很快过了选题。但实际操作起来，发现这实在是一个庞大的工程，难度很大。万智牌20年历史，各种经典套牌层出不穷，之前也没人系统整理过相关资料，各种资料极其匮

乏，很多素材，光翻译和考证就要花费大量时间和精力。

众人拾柴火焰高。我决定成立一个图书编委会，集结国内万智圈的英才来共同完成这项庞大工程。我在万智牌国内人气最旺的论坛“多明尼亚世界”也发了图书意见征集帖，很多网友出谋划策，在编写过程中，提供了很多宝贵意见和建议。另外，我还特别组成了一个图书顾问QQ群，由国内顶级牌手、优秀裁判、著名经销商40多人组成，遇到悬而不决的问题时，就到群里咨询求教。

遇到的困难多多，一言难尽。如名人堂国内篇，有些回忆当事人都记不太清了，这就要查阅国内外很多资料或者通过其他当事人辅助求证，平均每篇2000字左右的稿子，成稿时间都在4个小时以上，有的10小时以上。名人堂国外篇部分，由于之前没有统一标准，很多国外著名牌手，国内之前一直用英文名直接称呼，有些有中文译名的，也不一样，这样光统一和确定中文译名就用了很多时间。还如，大事记部分，别看国内外加一起也就几千字，但是，每一条都是来之不易，经过反复查证核实。

很多付出的艰辛不再一一道出，为了挚爱的万智牌，这些都不算什么……

经过一年半的编撰，今年年初，《万智牌宝典》终于由电子工业出版社出版面世。图书出版永远有滞后性，而万智牌又是在不断发展变化的，本书只能在可能的范围内尽最大努力做到最好，希望通过各种套牌和卡牌的讲解，让读者学习到一些实用的内容，领会到核心的组牌思路，掌握基本的玩法技巧，并能举一反三，得以窥探万智牌博大精深的殿堂；通过名人堂传奇牌手的事迹，激励雄心积极进取；当然，最大的收获，可能是由此改变自己的人生。不信的话大家可以看看本书名人堂中“最大收获”一栏：有人称从宅男的命运中解脱出来；有人因为万智牌比赛足迹遍天下；有人交了知己好友，友谊历经多年而不褪色；有人因万智牌找到一份游戏设计师的工作；也有人，如我，收获爱情。万智牌改变人生，这是绝大部分牌手玩万智牌的最大感受。

裁判与赛制

2013万智牌大奖赛，小编当时也在比赛现场，感觉赛场中最忙碌最辛苦的是那些裁判，裁判们本身大都是牌手，但为了比赛的顺利进行，放弃自己参加比赛的机会，奉献精神让人感动。本次我们就请出张天启（3级裁判）、许兆本（2级裁判）两位，分别讲一下比赛裁判的相关话题及万智牌的赛制介绍。

曾经参加过万智牌重大赛事的牌手，或者哪怕是亲临现场的观众，都会注意到比赛中有一群神秘的黑衣人穿梭于赛场当中，布置赛场、回答问题、张贴材料，为牌手参赛提供各类便利。这群黑衣人便是万智牌的裁判，绝大多数裁判在担任裁判之外也会作为牌手参加各类比赛，但在奖品丰厚、竞技氛围浓厚的竞争级别比赛中，他们牺牲自己的参赛机会，全心全意担任赛事的执法工作。

万智牌的裁判分为5个级别。裁判的级别代表了两个意义：能力和责任。高级别的裁判除了要通过更难的考试之外，还会有更多地区甚至整个裁判组织内部的责任分配。与很多其它运动项目一样，整个裁判群体中，不论级别高低都是以“志愿者”的身份参与到裁判工作中的，并没有“职业万智牌裁判”这一说法。1级、2级这两个级别的裁判，牌手们在日常的赛事中都会经常遇到，他们主要是负责自己常去的店家或所在城市比赛的执法工作，其中经验丰富者是执法竞技赛事与大奖赛的主力军；3级裁判则是各自所在区域重要组织赛事和当地裁判社群的领袖；4级和5级裁判则主要负责裁判组织内部的功能和项目，例如有些裁判主要负责裁判笔试的考试题目，有些裁判负责比赛中使用的判罚文件的编纂，有些裁判负责裁判教育的讲座内容等等。





1.近900位选手参加2013万智牌大奖赛，赛场上站着的“黑衣人”，大都是辛苦工作的裁判
2.万智牌宝典，这书目前在有一定规模的书店中都可买到

成为裁判其实是很容易的，只需要找任何一位2级裁判参与一定数量的比赛执法实习，了解比赛流程和裁判的一些工作，就可以参加笔试了。裁判的笔试包括规则问题和比赛方针问题，针对一些基本的规则问题及在店家日常赛事当中会经常发生的某些情况的处理方法，对参试者进行考察。在更为重要、竞技性更强的赛事中参加执法的裁判则需要仔细学习约束比赛中处罚的文件，它的存在是为了保证出现同等状况时在世界各个角落处理的方法和给予的处罚都是一样的。

现在大中华地区（含港澳台）的裁判已经超过了100人，并且每年都在以稳定的速度增长。裁判组织逐渐成为了和战队一样的交流平台，让来自不同地区的裁判能够结交同好、互相交流经验。大中华地区的裁判与国际间其他区域的裁判也有紧密的互动与交流，国际性大型赛事的执法队伍当中会出现中国地区裁判的身影，同时本地举办的大奖赛事也吸引来自其他国家的许多裁判来华执法。

万智牌能够吸引各路牌手持续参与的一个重要原因，便是其完善的组织赛事体系。既然有赛事，自然就会有“赛制”。万智牌的赛制会先根据是否需要事先准备套牌参赛分为“限制赛”与“构组赛”两大类。构组赛当中会根据能够选用的牌张数量多寡，进一步分为环境构组、标准、近代、薪传及特选5种赛制。以下简略介绍一下不同赛制的情况。

限制赛：参赛牌手利用从比赛过程中得到的补充包内的牌，构组套牌相互竞技的赛制。本赛制需要牌手用有限的牌张来构组自己的套牌，因而得名。常见的限制赛有现开赛和补充包轮抓两种形式。

现开赛：在这种赛制中，每位参赛牌手都会得到6包全新的补充包，他们需要打开自己手中的产品，并利用从补充包内得到的牌来组建套牌相互对战。

补充包轮抓：补充包轮抓算是最受欢迎的万智牌限制赛制。在这种赛制中，参赛牌手围桌而坐，每人能得到3包未开封的补充包。参赛选手并非单纯的打开产品来组牌，而是要先将补充包在所有参赛选手之间传递，让每个人都从补充包中选到自己需要的牌之后，才会开始组牌。

构组赛：这是对参赛牌手携带自己事前已组好的套牌进行比赛这一类赛事的统称。根据构组套牌时牌手能够选择的牌张数量多寡，这类赛事还能细分为5个子类。平日店家在说明时，多直接标示子类名称（如“标准赛”）。

环境构组赛：仅能使用规定环境内的3个系列所有牌张构组套牌的赛制。如“再访拉尼卡环境构组赛”的比赛，便规定套牌里面只能使用来自再访拉尼卡、兵临古城、巨龙迷城这3个系列的牌张。

标准赛：最受欢迎的万智牌构组赛制之一。牌手利用来自万智牌最近发行的几个系列的牌张构组套牌并进行比赛。“最近发行的几个系列”包括当前的环境、去年10月发行的环境以及最新的核心系列。

近代赛：又称“摩登赛”，这个赛制可以使用来自从第八版（2003年发行）至今所有万智牌扩展系列与核心系列的牌张（部分牌张因平衡性问题禁止在本赛制中使用）。万智牌在第八版的时候将牌张边框换成了具有近代风格的现行样式，这也正是赛制名称的由来。

薪传赛：万智牌历代传承的精髓毕现。除因平衡性问题及带赌博性质而被禁止使用的牌张之外，从1993年的Alpha版（第一版）万智牌诞生开始到现在为止出版过的所有万智牌都可以用于本赛制的套牌构组。

特选赛：与薪传赛类似，万智牌有史以来发行过的所有牌张都可以在本赛制当中使用。不同的是，本赛制没有禁牌（带赌博性质的牌张在所有赛制中都禁止使用）只对特定牌张的使用数量进行限制。



3.选手们积极备赛过程中，正确的比赛态度是出成绩的先决条件

如何争取比赛好成绩

万智牌的魅力，在于集换，也在于比赛，参加比赛的牌手，都希望自己能够有精彩的表现，获得好成绩。小编请来了2009年获得世锦赛团体冠军的中国队成员之一——李博，让他说一下经验和心得。有些出乎意料，李博并没有说什么高深的技巧，完全是平铺直叙，但都是深刻的自身体会。

第一、不要把小规模比赛中的陋习带到大赛中来。

多参加比赛固然是好事，既能增加经验提高牌技又可以认识新的朋友。一般店家周末办个普通的比赛就是为了让广大玩家有个地方消遣，所以执法尺度也会因为玩家跟老板的熟络、玩家互相之间成为朋友而变得不那么严格。这对于我们调剂周末生活享受万智牌自然是好事，但是如果将平时比赛中的不拘小节带到大赛当中，往往会铸成大错。

本人从2006年左右就经常混迹于北京某著名牌店，久而久之跟老板以及其他常去的玩家也就成了朋友。比赛时经常边打牌边聊天成了家常便饭，也从来没有对手较真似的表达过不满。直到2007年我参加的一场国家冠军赛预选赛的某一轮，对手是一个外国人。在换备牌的时候我正好看到某个已经打完的朋友站到了我的身旁，便闲聊起来，话题与万智牌虽说有关，但与我的比赛无关，边换边聊。招致老外不满，叫来裁判说他听不懂我们的对话（其实他懂中文），不知道我们在讲什么。就这样，我招来了我人生中第一次也是唯一一次取消比赛资格的判罚，任我如何解释也无济于事，这样子出局当真比输掉比赛还难受。

去年的上海大奖赛，虽然我侥幸赢得了最后的冠军。但事实上，我在很早的时候就输掉了一个对局，我不愿意去抱怨运气，因为我在比赛中允许了对手一次非常关键的倒回，虽然这看似很友好，但是如果再让我选择一次，我一定不会让我的对手倒回，哪怕他是我再好的朋友。因为参加大奖赛这样级别的比赛，你有义务为你在比赛中的每一个决定负责。而我关于这次致命失误的总结就是，太久不打大比赛了没有比赛状态，随口就同意了对手的倒回。因为店家级别的小比赛，对手一般也都是熟人，谁都有个倒回的时候也无所谓。但是记住，重要的比赛中，你没那么好运每次都碰到让你倒回的对手。

第二、无论什么时候，永远要相信自己能赢。

比赛中，任何轮次，不要惧怕任何对手，不要让情绪影响你的选择。你既然选择去参加比赛，就应该对自己充满自信。这不是空话，因为心理上的变化往往会改变你每一回合的决定。

就在刚刚结束的都柏林PTQ北京站上，我遇到一位还算熟悉的来自沈阳的朋友，其实他水平不错，对上我又算是一个好的MATCH UP（指他的套牌类型有些克制我的），只是不幸输掉了猜先，而我的快攻套牌第一局抓的不错就顺利拿下。此时他的心态就变了，自信心有所下降，可以明显感觉出来。在第二局，他强接了一个本该调度的起手。赛后我们讨论，他对我说，如果对手不是我或者他拿下了第一局，第二局他会理性地选择调度的。那样的话，作为一个好的MATCH UP，他还是有不小的机会战胜我的。

在这里我教大家一个思考方式，我相信不少人已经这样做了。当你遇到一位你心目中的高手时，你就算感到紧张，但是换个角度，是否可以这么想——我输了也算正常，赢了就赚到了。万智牌是一个有一定运气因素的游戏，就算你对自己的水平不够自信，你也应该相信运气会站在你这一边。

比赛，不要在还没开打的时候，就先输了气场。我无法通过数据证明，但是这真的很重要。以上就是我在比赛经验层面的一些想法，希望对大家有所帮助。

电脑中的万智牌游戏

万智牌进入中国15年，按照一般体育运动差不多3年就一茬人的规律（当然，像万智牌这样的智力竞赛项目，牌手的运动生命会长些，不过你如果有参加大型比赛的体验，就会知道没个好身板也是不行的），国内的牌手实际上已分成3～5代。时间、精力、各方面的负担，让很多老牌手慢慢淡出，这也是正常规律，现在再去花一天打一场比赛，已经是一种奢侈了。这个时候，“电子版的万智牌”应该就是最合理的选择了。下面出场的是张宇（2005年国内DCI积分第一名），算是早期国内的顶尖牌手，当然，他现在完全没时间去打正式比赛了，只能在《Magic Online》（简称MO）中过过瘾。

MO的游戏体验其实并不好，与现在流行的网游相比，甚至可以用“拙劣”来形容。没有新手引导；复杂的界面和UI；服务器在3000人以上同时在线时基本无法正常游戏；游戏新版本不提供下载，只能在线更新，一旦更新中断就要从头开始……然而，就是这样一个游戏，却让无数万智牌玩家痴迷，这是为什么？因为MO完美地解决了两个万智牌玩家最强的需求：集换和比赛。

万智牌的乐趣之一就是集卡，如果游戏中的卡只能存在于虚拟世界，用户为之付费的欲望就会大幅降低。所以，在MO里，只要用户集齐一个系列的全部卡牌，就可以在游戏中提交给系统，系统验证身份后，会邮寄一份真牌到你家中。这一设置让MO里的牌真正具有了和线下一样的价值。而且由于MO提供了拍卖行等工具，MO的牌价更加透明，交易更加便利，MO的牌价几乎成了线下牌价的风向标，这让MO内的交易真正火爆了起来。

万智牌的另一个核心乐趣就是比赛了。现实中，别说大奖赛，就算是凑满8人打一场轮抽，都不容易。但MO中，8人的坐满开赛几乎是每分钟1场，只有MO，能把天南海北的万智牌玩家凑到一起，享受比赛。

当然，即使你是有经验的万智牌玩家，玩MO也需要一点启动资金。如果你希望通过牌技赢取奖金，或者参加高额的比赛，那么你至少要拥有一套比较流行的套牌用于参加构筑赛，通常构筑赛的回报是比较高的，一般这种套牌的成本都在四五百美金。如果你的水平不错（现实中限制赛1800以上的牌手），只是想在游戏中找到打比赛的乐趣，那么打轮抽是最好的选择。基本上只需要100～200美金的启动资金，就能靠奖品和卖牌自负盈亏了。

无论你是怎样的玩家，都需要关注几种特殊的比赛：月赛是MO专门为活跃玩家提供的一种赛事，回报异常丰厚，当然，报名的条件也不容易，需要16QP，每场8人赛的冠军才能得到1个QP，也就是说你要参加月赛，至少需要在1个月内拿到16场8人赛的冠军。

“黑心赛”和“红心赛”：在每个新系列正式上线前一周，都会上线一个优先体验的售前现开赛，由于报名费和奖金极其不成比例，被玩家称为“黑心赛”。其实，黑心赛却是真正能赚到钱的比赛之一，因为黑心赛的用牌还没有正式发售，很多玩家喜欢放在自己的套牌中体验拥有别人没有的牌的优越感，这些牌在市场上的价格极高。“红心赛”在“黑心赛”结束的一周后进行，作为正式发售的奖励，奖品高于普通的比赛。

MO确实是好游戏，但它是需要有经济投入的网游，以下小编介绍一些单机游戏，有大家比较熟悉的“旅法师的对决”系列（Magic: The Gathering Duels of the Planeswalkers），不过我想着重介绍的是《Magic The Gathering》，这游戏出在1997年之前，没有中文版，算是小编的万智牌启蒙老师（当然，当时还没万智牌这种中文叫法，而国内正式引进是在半年之后）。游戏最早的版本牌库只到古典第四版，后来扩充过一次，但加的牌也有限，但好在早期的版本全有（包括Alpha、Beta和Unlimited版），各种各样的禁卡随便用。游戏RPG特点鲜明，打怪就是和怪比赛万智牌。要是你选最高难度，出来就10点生命，套牌一共不到50张牌，5种颜色全有，有些颜色连地牌都凑不齐，就靠这点家底，你最终的目标是打败数百点血的大魔王，这游戏提供了和人对战迥然不同的乐趣，完全值得一试。P

4.MO的组牌界面，确实不算友好，不过英文牌面对牌手来说算不上什么障碍

5.MO的游戏界面

6.《Magic The Gathering》的组牌界面，这个游戏的牌比较“古老”，像黑莲花、五色玛克宝石这种逆天的强牌一样可以使用，只要你能拿到这些牌，虐电脑到爽

7.《Magic The Gathering》的主界面，对于1997年的游戏，也算不错了

桌游机制纵横谈/21

■北京 君子不器

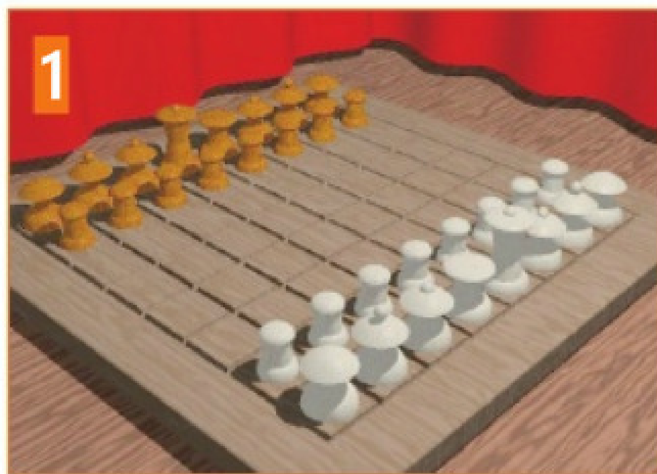
从2011年11月开始，我们每期都会介绍桌游的机制，直到上期为止，目前桌游领域广为认可的绝大多数机制都已经列举和介绍，本期将对机制进行一个小小的总结。

在机制介绍的第一期，我们介绍了桌游的定义和意义，如今我们已经介绍了各种桌游机制，现在，我们将根据这些现状和分析，来看看机制的开创、分类、特色和发展，从而对机制有更全面的理解。

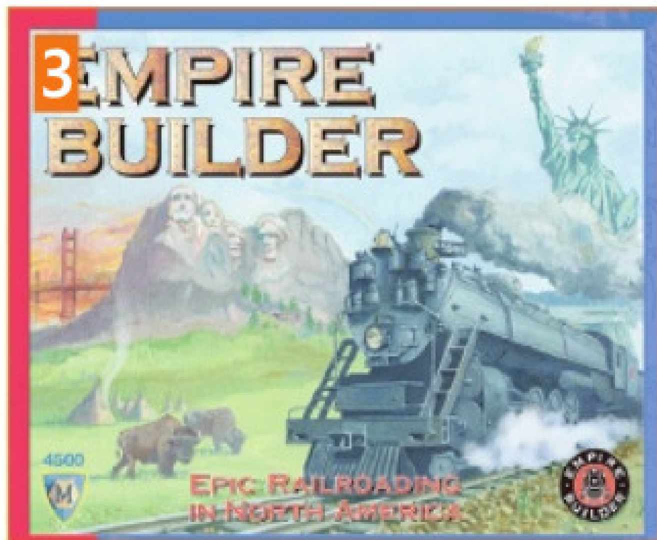
机制的来源与开创

一款桌游机制的出现，是有一个原点的，但从游戏与设计者的不同层面来看，却是两个不同的起始点。我们先来说游戏这个层面的，一款机制的出现和定义，在非常多的情况下，是因为一款游戏的出现而出现的（即使在与游戏完全无关的领域，一件事物引领一个风潮的情况也屡见不鲜），也就是说，设计师在设计出了一款游戏的同时，游戏所包含的独特机制，也变成了一个具有可复制和可发展的机制类别。也许设计师并没有料到会有这样的结果，但这种结果的出现，会让所有人都记得这类机制所归属的第一款游戏，而这些游戏也都被视为了经典游戏。比如，第一款DBG游戏《皇舆争霸》，第一款行动点分配系统的游戏《Tikal》等等，虽然很多机制对应的游戏都相对古老，但也并非没有源头。

从设计师的层面说，是他们创造了这些机制，他们可能是为了满足游戏的背景而设计，也可能是为了让游戏与众不同。一款游戏机制，可能就隐藏在日常人们生活的各种规律和方法中，是设计师将他们提取出来，从而变成了一款游戏的玩法。因此，机制的开创属于设计师的功劳，但机制的来源，却和游戏的背景一样，来源于方方面面，是经设计师之手，被引入到一款游戏中乃至整个桌游领域的。如果将机制单独说给玩家，而没有游戏作为表现方式，再好的机制，也无法令人有所感受。













1.公元550年的原始棋类，也是最早的网格移动机制的代表
2.“股票持有”这个机制的出现也是近现代经济环境下的产物
3.蜡笔铁路系统的系列游戏《Empire Builder》
4.桥牌是将Trick-taking机制表现得最娴熟的游戏
5.《Bang！》的流行让“玩家在游戏中出局”这款机制逐渐独立出来。
6.行动点分配系统的《Tikal》

机制的分类

在众多机制中，虽然每一款机制都会在很多游戏中使用，甚至根据游戏的不同而有很多种不同的表现方式，但就其本质而言，我们还是可以根据不同的特点进行分类。

最简单的分类莫过于德式、美式这种框架式的划分，比如碰运气、角色扮演、石头剪子布等机制就较多的用于美式游戏，而同时选择行动、可变的阶段顺序、拍卖等机制，则较多的用于德式游戏。当然，这种分类并不准确（因为关于桌游属于美式还是德式也没有十分明确的定义），但由于机制本身所带来的游戏体验不同，势必会让包含这款机制的游戏具有相应的特色，从而无法避免的将游戏引向不同的类别。

根据游戏的材质，我们也经常将桌游分成版图游戏、卡牌游戏和骰子游戏三类，机制也可以按照这种方式归类，比如区域概念、路线（网络）构建、拿取与运送等，就普遍应用于版图游戏，而手牌管理、成套收集、秘密选择行动则偏向卡牌游戏，骰子游戏则相对明显：碰运气、掷骰子等就属于这一类。虽然很多游戏可能既包含版图，也包含卡牌和骰子配件，但在分类的定义上，有优先划分的顺序。在一些有明显侧重点的游戏上，则主要看哪种配件作用最大，则将之归为哪一类。当然，划分方式很复杂，关于桌游分类的具体细节，以后有机会单独成文讨论。

机制的发展

机制的发展包括两个方面，一是一款机制自身的发展，二是机制种类的发展。

一款游戏面世后，我们首先会将它分到现有的类别中，而在机制方面，我们也会尽量拿相近的机制为之定义，从而让玩家可以快速分辨是否喜欢和愿意购买这款游戏。那么一款机制要怎样才会被认可呢，从BGG网站上对新机制的创建





7.开创卡牌游戏时代的DBG原型游戏——《皇舆争霸》
8.开创时间轴机制的《底比斯的远方》

上看，往往是当以这款机制为主的游戏出现到一定数量后，才会创建这个机制类别。这也说明，一种机制需要具有可发展性才有成为类别的条件，如果它不具备适应性和可变化的余地，则很难成为一个类别，只能算是另外某一种机制的特殊表现形式。例如，时间轴的首次出现是在《底比斯的远方》这款游戏中，那时它只算是行动点分配系统的一个特殊形式，并未上升到一款机制，但当《奥林波斯》《红色十一月》等游戏都开始使用时间轴模式，并深受玩家欢迎之后，时间轴也正式成为了机制列表中的一员，并将一些具有类似时间轴机制的老游戏也划分到了它的下面。

机制的发展，很大程度上也是桌游发展的原动力，每年新出几百款游戏，可能有些游戏有类似的背景，甚至同样的名字，但在玩法上，却总会有或多或少的区别。这是一款桌游的立身之本，也是设计师的意义所在。更多机制的出现，是桌游发展的必然方向，从出现的方式看，有两种，一是在现有机制下的改变和创新，也就是上文提到的内部蜕变（时间轴），这是对现有机制深度挖掘的必然结果；二是直接出现新的机制，完全创新，这种情况比第一种要难，需要灵感和运气的准确碰撞，比如几年前的DBG，设计师就并非一位桌游资深人士，但却幸运地创造了DBG，从而也影响了近几年桌游的发展方向。

机制的发展，会引导桌游的发展方向，正如同现在的德式游戏、美式游戏一样，不同的机制使游戏具有不同的体验和风格，德式强调平等、博弈。美式则强调快乐、对抗。在这样的理念下，新的机制也在不断出现，当一种机制带动了一种新的理念时，就会蓬勃发展。而旧的理念也会让一些机制从此止步不前，成为历史和回忆。

桌游的发展会如同其他领域一样，不断发展，不断创新，就算有时会消沉，但也会有复苏、兴旺的一天，而机制就是桌游的心脏，只要它还在不停地跳动，输出新鲜的血液，桌游就永远不会停止发展。P

机制列表

机制一、拍卖/出价
Auction/Bidding
机制二、可变的玩家能力
Variable Player Powers
机制三、同时选择行动
Simultaneous Action Selection
机制四、行动点分配系统
Action Point Allowance System
机制五、工人放置
Worker Placement
机制六、合作类游戏
Co-operative Play
机制七、半合作
semi-cooperation
机制八、记忆力应用
Memory
机制九、区域概念（注）
Area
区域围绕（Area Enclosure）
区域移动（Area Movement）
区域控制或影响（Area Control/Area Influence）
区域驱动（Area-Impulse）
机制十、掷骰子
Dice Rolling
机制十一、图形识别与图形构建
Pattern Recognition/Pattern Building
机制十二、拿取与运送
Pick-up and Deliver
机制十三、碰运气
Press your luck
机制十四、石头-剪子-布
Rock-Paper-Scissors
机制十五、秘密部队部署
Secret Unit Deployment
机制十六、路线（网络）构建
Route/Network Buildin
机制十七、表演、唱歌和讲故事
Acting，Singing and Storytelling
机制十八、玩家在游戏中出局
Player Elimination
机制十九、接招
Take That
机制二十、商品投机
Commodity Speculation
机制二十一、牌库或牌池构建
DBG（Deck/Pool Building）

注：区域机制中包括区域围绕、区域移动、区域控制或影响、区域驱动4种子机制。



DNF卡牌 形形色色的卡片!

上一期我们初步介绍了DNF集换式卡牌游戏新版本——《转化之战》的新职业及新玩法，本期，我们继续介绍《转化之战》的新元素——形形色色的卡片！

何谓“形形色色的卡片”？主要指由于制作卡牌时所使用的不同工艺，造成的卡牌生产完成后牌面的差别表现。

先让我们看一下这次DNF卡牌二版的包装规格——

《转化之战》补充包从原来的每包5张牌增加到了每包7张，加量40%，加量不加价！所增加的2张牌，一张为新增的支援攻击牌（上期本栏目内容有介绍），增强每包卡牌的可利用率，保证玩家的购买体验。另一张即为特殊工艺卡牌，给收藏型玩家带来了更完美体验。也就是说，二版的每一包补充包中都会有一张所谓“闪卡”。

其实对于二版《转化之战》来说，将这些特殊工艺卡牌统称为“闪卡”，并不十分准确，因为在这个版本中，出品方（新锐地带）制作了“形形色色的卡片”！除了大家熟知的闪卡外，还有出框卡、黑白卡、烫金卡以及EA卡。

除EA卡外，其他所有特殊工艺卡牌均可以从补充包中有几率抽取到！这么多形形色色的卡片，可是卡牌收集爱好者的福音呀。

出框卡

透视版式闪卡，俗称为出框卡。出品方从原画中筛选出了若干张卡牌，将其中的部分画面放置于边框之上，从而让透视感更好地体现出来。

图1～4的卡牌就是出框卡，我们可以清楚地看到他们与普通卡牌的区别。出框卡制成后，人物的身体、装备以及武器会延伸到版式以及黑框之外，加强了审视的冲击力。另外要强调一下，出框卡也是闪卡哦！



1-4.出框卡 **5-8.**黑白卡






9-12.烫金卡

黑白卡

出品方对于补充包内的普通牌也增加了一种全新的黑白线稿原画的牌，俗称黑白卡。

图5～8的卡牌就是黑白卡，这些黑白卡有一种类似未着色手稿以及黑白漫画的感觉，非常突出显眼。同时，在未来举办的现场活动中，如果有你中意的画师参加，你可以用这些黑白卡作为画师签名的载体，成为独一无二的珍品。

烫金卡

烫金卡是本次所有工艺中最高级的一种，因为其融合了3种特殊工艺：即是闪卡，又是EA卡（EA卡，即原画牌），同时还有文字烫金的特效！

图9～12的卡牌就是烫金卡，我们可以清楚地看到：首先，其画面为闪卡，且为EA卡；其次，其卡牌名称处可看到与其他卡牌颜色不同，这就是烫金工艺！烫金卡在二版中可谓是极其稀少，如果你有幸抽到了，一定要好好保存哦！

EA卡赠卡大揭秘

最后要介绍的是本篇的重点——EA卡！EA卡并非闪卡，但其收藏价值一点不亚于闪卡，甚至更甚于闪卡！

为什么说EA卡是本篇重点？因为我们的杂志上会分两次随刊附赠两张独家EA卡！绝对独家，没有任何其他渠道可以获得！

以上便是我们要馈赠给读者的EA卡，本期为阿修罗职业攻击牌：鬼印珠！

鬼印珠：2速，5攻。连击限定：若本牌被感知，则获得攻击力+10。

超级暴力的一张牌，配合阿修罗专属能力感知（上期已介绍），可以达到单张牌15点的伤害输出。如果再有重击之类的配合，那是秒杀的节奏了！

阿修罗在二版中是一个极其特殊的职业，独特的感知能力可以使其给予对手极大的心理压力，而鬼印珠应该就是压垮对手心理防线的那最重要的一根稻草了。

从构图上看，一个修罗顶天立地，手持太刀，白发、黑眼罩、黑披风，胸前的鬼印球，再加上整体的配色，穿梭于时光之间的感觉有木有？

暗之爆破：9速，1攻。转化：若本回合你至少打出过3张攻击牌，则抓两张牌。

补手利器，元素师二版基本都可以在一次连击中打出3张以上卡牌，这张牌可以让大量消耗手牌的元素师及时补充能量。

这张EA卡将会于之后的杂志中送出，请密切留意！

集换式卡牌游戏自上世纪90年代末期进入中国，至今已10余年时间。在这10余年的发展壮大过程中，有低谷，有高潮；有山重水复，也有柳暗花明。在一开始接触集换式卡牌游戏的时候，人们有可能是被其复杂且有趣的游戏机制所吸引，当然也有可能为其漂亮精致的牌面所吸引，集换式卡牌游戏，当然它首先是卡牌游戏，但“集”“换”两个字也至关重要。

随着越来越多的集换式卡牌游戏进入中国市场，游戏机制方面已较难有大的突破，于是在卡牌的工艺上做文章就成为了一种潮流。各种工艺的闪卡、EA卡、异画卡、黑白卡等层出不穷，集换式卡牌也逐渐变为了工艺上的比拼，而非最初的形态。现如今，卡牌玩家们对卡牌的制造工艺也更为熟悉，选择卡牌游戏时大多是先看工艺：纸好不好，带不带芯；裁得好不好，有没有白边；特殊工艺卡的工艺水平高不高，有没有新奇的工艺……除此之外还有画面：哪张画好看，哪张画不好看。第三步或许才会留意到卡牌的能力以及游戏机制的改变等。

不得不承认，我也很喜欢收集特殊工艺的卡牌，闪卡啦、EA啦之类的，这是一种适应现今市场规律的模式。在各种比赛和玩家交流中，你的套牌或牌本里拥有这些特殊的卡牌，一定会羡煞旁人。而集换式卡牌游戏要想走向大众，也非常需要有休闲玩家与收藏玩家的参与，这就是如何在游戏机制与卡牌工艺中找到平衡点的问题了！

DNF集换式卡牌游戏，第一版就在游戏机制上做出了重大变革，将TCG游戏多年不变的回合制变为了即时制；在二版中，又努力改进了卡牌工艺水平。希望这些改进能让细心的玩家看到，相信国产桌游一直在努力，我们一直在路上！



13.赠卡——鬼印珠

最后的保卫战

■广西 拥夜星尘



小说简介：这或许是个身怀龙心，穿强袭，背着幻影斧，左手辉耀、右手圣剑的食人魔少年拯救世界的故事……

一

纪元X年，近卫军团对天灾最后的围攻已经展开，所有人都乐观地认为，战争会在来年的初春结束。

在这幽暗潮湿的森林法阵里，骨头再次遇见了她。

阴影中的骨头差点撞到敌方在森林里探路的树人，他失魂落魄地尾行着风行者，风行者——逐风·夜歌，为何她会出现在这片征战的土地上？大长老们呐，不是承诺过那场战争结束后会让我们的族人退出战争么？

困惑，不解抑或愤怒，所有负面的情绪掩盖不住再次见到她的失神与震惊。骨头懵懵懂懂地跟着她，逐风者的脚步如此轻柔迅捷，似乎连风儿也追逐不上她的脚步，只有他是个例外。加持疾风魔法的骨头不仅拥有隐身效果，还会拥有最高阶的速度加成。速度加成效果虽然不及逐风者的风行术，却拥有更长的持续时间。远远地尾行了一段距离，风行术终于消失，距离渐渐拉近。

“学姐，我想追你。”很多年前他曾如是说过。

“好呀，如果你能追得上我就同意。”她回头甜美一笑。她永远那么骄傲和耀眼，如一阵风，永不停歇，将追逐者远远甩在身后。

学姐，我说过总有一天我会追上你吧。骨头默念着。

逐风者在一个小坡的树前停了下来，伸手进包里掏出些什么，骨头愣了一下，她跑到天灾黑暗森林里来还能干嘛？一颗真视之眼插到斜坡的树上，淡蓝色的魔法光辉驱散了森林的黑暗。逐风转身，目光穿透骨头身上伪装的迷雾，一个紧张搓着双手的骷髅弓箭手出现在她眼前。

“死吧！亵渎者！”逐风者愤怒地诅咒，蓄力而发的长箭呼啸而出，长箭掠过的草地卷起回旋的气流。

骨头轻轻叹了口气。

无比标准和熟悉的起手式，分明看得清长箭的轨迹，短暂的失神却错失了最佳的躲避时机，即使有着疾风步的速度加成，等到此时也已经迟了。长箭带着被风加持的力量洞穿了骨头的身体，将其打翻在地。骨头连滚带爬地从地上蹿起，胸前也不知断了几根肋骨，也顾不上从地上捡起转身退去，再往前跨过那片树林，就能摆脱真视之眼的范围。

他的身体却再次漂浮了起来。

一枚短小的箭精准地刺穿他的脊梁骨，将其钉到树上。短暂的三秒麻痹，不用扭头都可以确认逐风者打在自己身上的印记，不用怀疑，接下来一连串长箭将以这世界上最快的速度打在他身上的每一处，将全身骨骼碾成碎片。逐风者拉近距离，挽弓瞄准，在即将射出这个世界上最快的箭那一刻，一个瓶子砸在她脑袋上。

没有人比她射出的箭更快，除非在她的箭射出之前。

在她出手之前，不知何处歪歪扭扭地飞出一个瓶子。瓶子飞的距离很长，轨迹又远，似乎是哪个醉汉从林子里胡乱扔出的一个酒瓶，却这么恰到好处地砸到她脑袋上。

二

欧布醒来已是夏日黄昏。

碧空如洗，夕阳开始染红遥远的天际。

他翻了个身，睡得很不安稳，最近睡觉的时间变得越来越长，自从某个黎明的早晨醒来，他翻身把自己的地精伙伴压死后，就再也没有人给他调配清醒药剂。其实他也早已忘了当初为什么来到这战场。依稀记得似乎很小的时候，他跟着粗心的家人去马戏团玩时走丢，被一个地精在脖子上扎了一针便沉沉地睡去。一觉醒来已在这个战场上，身后是被他睡觉时不小心压扁的地精。

天灾的军方为此大为苦恼，连续召开几次紧急会议，争吵半天没结果。每回开会众人看着他那呆呆的一脸蠢样就生气，但又无可奈何。近卫和天灾之间的战争一直保持微妙的平衡，每个大墓地只能分配5名英雄进行镇守，当然偶尔也会出现英雄在战争开始前莫名其妙陨落的艰苦情况，才有一定几率从后备军中抽调英雄补上，虽然这食人魔炼金术师一脸人畜无害的样子，却依然能升级，会打架，战死后在泉水祈祷能复活，是个货真价实的英雄——虽然长着一副蠢相。

所以，他几乎没有朋友。

欧布打了个喷嚏，肚皮一阵剧烈颤动，差点把靠在他背后的骨头震散架。骨头用灼烧的箭头戳了一下欧布腰间的赘肉，一股暖流涌上，欧布揉揉鼻子，顿时舒服多了。

欧布挠了挠伤口，肚皮以肉眼可见的速度愈合。对恢复力惊人的食人魔来说，这伤口和蚊子叮没啥两样，他讨厌的只是潮气，森林里终年不散的潮气让他老是感冒。每回他一打喷嚏，骨头就用灼烧的箭头在他身上乱戳，并且告诉他这叫针灸，这种奇怪的技巧来自于近卫军团皇家图书馆的秘典，据说来自某个异位面的神奇医术传承。欧布每回都乐意让骨头扎那么几下，这针灸对感冒有没有疗效他也不清楚，对他来说，这灼烧的痛感好歹能刺激感冒后迟钝的神经。

“她轻点额头，转身走掉，夕阳只留下她背后妙曼的剪影。”骨头回忆着，心不在焉地东一下西一下地戳着欧布。

在欧布的脑海中的记忆却是另一幅景象，那天风行者看着张牙舞爪的食人魔从树林里冲出来时，吓得转身就跑。欧布叹了口气，那天为了救骨头，他的摇摇乐并没有摇到足够多的时间，被燃烧瓶砸到的风行者短暂的眩晕过后就逃掉。

“但她还不是没认出你现在这鬼样子。”欧布嘀咕。

骨头不说话，又开始沉默地望着天空。欧布只好安慰他，失恋并没有什么。哦不，其实你们从未开始嘛，说着他发觉骨头脸色发绿，骨质的脸上居然泛出一层青气，胖子于是闭上了嘴，他觉得骨头死前并没有恋爱，却不想承认。

欧布肚子饿得咕咕作响，却又懒得回基地拿吃的。更何况最近补给困难，吃的都是那些像草根似的玩意。骨头似乎也饿了，掏出几根树枝嚼了起来，嚼得表情凶狠异常。欧布闷闷不乐地喝了口摇摇乐，翻身继续睡觉。骨头瞧了他几眼，起身继续打钱去。

其实这搭档还不错，倘若不是有点忧郁的话。欧布睡着前给伙伴下了结论。

三

欧布又梦见他最初醒来的那个早晨，天灾召开第一次紧急会议。

“死透了。”亡灵法师翻检着地精的尸体，摇摇头。

“泡在生命之泉里也毫无作用？”骨头问。

“实在没法处理就拆了给我修补胳膊吧，我后面那只胳膊最近不够灵敏。”屠夫大小不一的眼睛闪出亮光。

“那谁去当肉盾？总不会让我顶在第一线吧，我只是攻坚手。”剑圣冷冷地说，投叛到天灾阵营的他毫无忠诚可言。

众人的目光扫在憨厚的食人魔身上。

“嘿，胖子，你行不行。”骨头用弓弦弹了下食人魔的肚皮。

“我叫欧布，”食人魔灌了口摇摇乐，显然不满意骨头对他的称呼。“我是在马戏团走丢的，我只想回家。”

“好好，就叫欧布，打赢这场仗我们呢才能回家，我们被包围了。”骨头只觉得头疼。

“技能没丧失吧？”剑圣问。“我们来比划一下？”

欧布不情愿地站起来，又喝了口摇摇乐，开始做体操。小时候家人就教育他，运动前要喝点水，并且做准备运动。欧布从第一节准备运动开始做起，一直做到第九节跳跃运动。剑圣耐心地等他做完这一切，开口道：“拔刀吧。”

“我只会用拳头。”欧布不好意思地挠挠脑袋。

剑圣不做声，沉默地向欧布掠去，在众人眼前只留下一道残影，只有骨头瞳孔一阵收缩。就听到食人魔痛苦地哼了一声，长剑不知何时撕裂了食人魔的肋下，翻出一片肉花和血线。食人魔吼叫着挥出拳头，朝剑圣砸去。笨拙的拳头在剑圣飞速的剑法面前就像慢镜头，剑圣也不闪躲，硬吃了砸下的一记重拳，身形略微一晃，手中的剑光却划出不下三圈，在食人魔身上留下道道血痕，食人魔靠着超强的体质回复能力与剑圣硬抗，却挥不到三拳就被剑圣砍翻在地。

死灵法师摇摇头，法杖朝地下一顿，弹出一圈绿色的光雾，笼罩在两人身上迅速将伤口愈合。

“这家伙完全不行啊。”骨头叹气。剑圣七十二路剑法诡异狠辣，即使他敏锐的目光能捕捉到出剑的轨迹，却也没把握能逃脱这密集的剑光笼罩范围。食人魔虽然能以强悍的体质硬抗，但这攻击力低下的拳头怎么都耗不过对手……

“第二回合”欧布拎起两个瓶子。

“用酒瓶和西瓜刀打，”屠夫发出一阵呻吟。“这家伙当自己是古惑仔片主角么。”

欧布扬起瓶子，就在众人以为他要学古惑仔往旁边桌子砸下时，手中的瓶子却出人意料地翻飞起来。在众人惊讶的目光中，瓶子仿佛激活的生命一般，在欧布的手上翻滚回旋，沿着欧布的手臂往上滚，手肘猛然一弹，瓶子旋转着攀上脑袋滴溜溜地旋转，两只瓶子交缠着滚到另一边手上。

“调酒师古惑仔。”骨头评论。

剑圣哼了一声，平端长剑向前刺去。欧布肥硕的身躯往后一跃，这段距离却在剑圣的计算之内，他一个前滑步，

剑尖如毒蛇般缠向欧布。七十二路剑法封锁敌人一切逃生的路线，除了长期在阴影中生存的刺客们独有的远距离闪移技能，无人能逃。

欧布看着逼近的剑尖，扬起手中绿色的瓶子，朝剑圣脸上砸去。剑圣剑端挑起，切爆瓶子。

一团绿色的酸雾猛然爆开。剑圣迅速闭上眼睛，酸雾泼在身上并未造成多大伤害，却腐蚀着他作为兽人厚实的皮肤，视野受阻却未影响剑势，七十二剑式剑圣闭着眼睛都能挥舞出来，长剑去势却未减，直刺进食人魔的肌肤。

另一个酒瓶却猛然砸在剑圣的脑袋上，砸得他一阵眩晕。不对，这距离食人魔不应该够得到他才对。只有圈外的众人目瞪口呆地看到欧布同样在酸雾影响视线的状态下，扔出酒瓶准确地砸在剑圣的脑袋上。

欧布冲上去正准备招呼一顿老拳时，突然感到脸上有些凉。面前刮起一阵风。

剑刃如风暴般刮在身上。

四

再次醒来的时候，似乎有些热。

树林外是激烈的厮杀声。欧布呆望了一会，没想起自己身在何处，只觉得头晕。按这头晕的程度大致可以推测出现在是午后，嗜睡症最常见的苏醒时间。欧布灌了口摇摇乐，总算精神一点。饮料充足的糖分和热量对嗜睡症有极大的缓解作用。

欧布站起来，又开始做体操，扭动着梨形的身材。躺久了腰和脖子都略显僵硬，最后一节伸展运动双手平抚脚尖，脑袋磕到膝盖上。

欧布呻吟一声，腰部拉伸得非常舒服，尽管吃成肥硕的身躯，身体的柔韧性显然并未降低。

战争开始前欧布便和骨头分配到了上路防御。与大墓地遥遥相对的是近卫军的战争古树。古树们在森林中移动，等天灾军团发现时，近卫军团浩大的攻势已经展开，在中路的战场上，敌方能够投掷巨石的远古守卫之树甚至已经抵到天灾军团通灵塔的前沿阵地。

每天双方都驱使着无数的小兵前往战场上消耗、蚕食。双方五名英雄在战场上厮杀，推进阵线，英雄战死后在各自的生命泉水中复活，继续赶赴战场。英雄们在战争中提高战斗的经验和技艺，蚕食对方的兵力资源，甚至收割对方英雄的生命以吸取能量。

在这片腐蚀之地上，敌方士兵的尸体会被吸收，转换成提供基地防御工事的能量，将敌方士兵的尸体转换成食尸鬼、骷髅法师、绞肉车投掷的肉块，甚至化为通灵塔发射防御魔法光束所需的燃料。剩余的能量则储蓄起来，按每个英雄击杀敌军的功绩转化成的金币量计算，分配补给树枝和魔法水，甚至铸造各种神器。

在这座大墓地镇守的五名英雄分别是死灵法师、憎恶屠夫、剑圣、骨头、食人魔炼金术师欧布。在天灾最初的计划里，欧布应该打造成前线最强肉盾的角色，以抵抗被近卫军团吸纳的斧王。天灾军团的元老们都深知斧王的恐怖，为了应对斧王叛逃到近卫带来的空缺，不惜引进同样精于近战肉搏技艺的剑圣，并且花费大量金币收买操纵食人魔的地精炼金师，只有被炼金师灌注无数药剂改造的巨型食人魔，才能抗住斧王饥渴的战斧。

然而身为弱者，只能待在这被保护。

每次昏睡醒来，欧布总会想起剑圣不屑和嘲讽的眼神。不过，这都无所谓吧。只要能一直这么无所事事的持续下去就好。

只是战争却不期而至，就像这午后醒来猛烈的阳光，让人如此不适应。

上路作为距离远古守卫最远的防线，加上通灵塔旁复杂多变的腐蚀之地森林，形成良好的地形优势，欧布拿着小手斧，每天要做的工作就是不停地收割着对方的小兵，然而即使有着手斧对小兵这些脆弱单位超过三分之一的伤害加成，欧布笨拙而又蹩脚的攻击方式总让他错过对小兵的最后一击，无法统计到伤害战绩中。

但有骨头远距离的威慑，对面的流浪剑客和斧王被狠狠地压制着，不敢轻易上前，骨头还不时大胆地越过兵线，追着对方连射几箭。然而斧王和流浪剑客两个裸露出半边肩膀的狠角色原本就皮糙肉厚，被骨头射几下不痛不痒，偶尔嚼几根树枝，将草药裹在伤口。

两人耐心地在远处兜转，吸收着天灾方小兵倒下时溢出的能量增长经验，眼中露出挑衅的光芒。这目光让欧布很不舒服，总感到一丝危险和寒意。

五

“她是我学姐，”骨头回忆，“我喜欢她。”

一阵暖风吹来。

突如其来的沉默在午后的阳光里延续。阳光穿透树林，眼前对话的伙伴发出舒服的鼾声，对话不知何时开始被慵懒的气氛所覆盖，变成喃喃自语。食人魔梨形的健美身材像一座小山，和记忆中学姐曲线完美的身材重叠在一起，阳光和斑驳的树影在他肚皮上，将骨头笼罩在森林的阴暗中。

骨头擦拭着自己的骨箭，骨箭的尖端套上打磨锐利的石箭头，稍稍注入魔力，从掌心运转而出的黑暗力量通过骨制的箭身直达深渊熔岩打磨而成的箭头，箭头通红得像铁烙。澎湃的魔力继续灌注，箭头越发通红，魔力在熔岩上收缩膨胀，爆发出一团炽热的火焰。

在潮湿的森林里，骨头瞧着箭头上的雀跃的火焰，略微失神。学姐的记忆，伴随夏季的阳光浮现。

那淡淡的夏天，炎热的风中有惆怅的味道，苦涩而难以言喻。

即使是在记忆里再次看见那抹明媚如阳光般的笑容，也会回忆起那温暖海风，阳光下坐在木屋前的自己，努力擦拭着箭，准备出门。

“死胖子，你觉得她还记得我吗？”骨头的提问毫无回音，眼前沉睡的食人魔肚子咕噜地响了一下当作回应。骨头

也没在意，依然沉浸在自己回忆中喃喃自语。

“我们加入近卫军并肩作战，扫荡了一个又一个腐朽之地，攻陷了一座又一座的大墓地。学姐总是很忙，她是女英雄，第一神射手，嫉恶如仇誓死扫荡所有天灾直至邪恶与丑陋消失，追逐在她身后的自己，无时无刻不在仰视着这样的光芒，追逐着这样无比耀眼的她，向她不停靠拢。”

她太过耀眼，每一回都孤军深入，绕到敌人后方，屡屡单挑和击杀敌方英雄。为了她的安全，我必须比她更快，走在她的前面，为她铺好所有的眼线，在她决战时默默守候在她背后的通道，伏击阻挡所有企图靠近她的人。我成了近卫军最棒的斥候，一次次深入险境刺探情报，为联军的一次次胜利铺垫行走。

终于，我突然觉得自己和她的距离已经触手可及。

“学姐，周末一起去看魔法弹幕电影吧。”“帝都图书馆有新书发售，要不一起去瞧瞧。”我每天开始变着法子邀约她。

一开始她还是礼貌地回绝，最后她终于生气了。说让我别一而再，再而三地烦她，她有要追求的事业和理想，她知道我对她好但她没时间，她没空理我。我开始还很生气，觉得她既然不讨厌我，为什么要疏远我呢？你说呢死胖子？”

食人魔依然没有回应。

“后来我依然没想明白，但还是知道该怎么做了。她真的很忙，既然她这么努力地前进，我有什么理由偷懒，没她勤快呢？我为什么不能更努力地帮助她，和她一起努力夺取最后的胜利？我开始钻研秘典，以及各种渠道拿到的神秘魔法，那些被教会打压的密教，从天灾法师和恶魔尸体上缴获的邪恶法术。我要变得更强，才能帮她实现梦想，却没想到当我获得这力量后，就再也回不去了。”

“但终究我还是超越你了呢，学姐。”骨头晃了晃手中火焰跳跃的骨箭，裂开嘴，没人知道这笑容代表什么意味。

就让这记忆停留在那初恋的夏天吧，哦不，大概仅仅是单方面的仰慕……

六

生活总会改变。

骨头自称他拥有隐身能力，是极强的斥候，不可能永远陪着欧布。前期短暂的接触战过后，骨头离开了较为安全的上路，去支援别的战线，离开前叮嘱欧布多补刀少偷懒睡觉，还有少喝点摇摇乐，那玩意太贵，天天喝会喝穷的。

欧布不做声，从骨头那晚失魂落魄的唠叨开始，他就知道骨头总有一天会抛弃他去下路战场，到近卫军团的森林里寻找他的学姐。每个人都有自己的追求和梦想，生活总要离别。欧布友好地拥抱了自己的伙伴，祝愿他早日干掉自己的学姐，将她转化成女骷髅弓箭手。

骨头走后日子越发难熬，斧王如同战场的绞肉机，尤其在兵线的混战中，前期任何近战英雄在他面前都无还手之力。欧布亲自经历了斧王恐怖的巨斧旋转，犹如陀螺般在兵线中绞起片片血雾，即使以食人魔强悍的肉体，也经不住巨斧几轮旋转。厚实的板斧带来的威压血腥而窒息，那锋利的斧刃反射出慑人的寒光。

欧布只能远远地扔硫酸瓶，看着大片的绿雾在兵线中蔓延，腐蚀对方的铠甲和肌肤。酸性毒物是地精留给欧布的武器之一，但这玩意是劣质产品，最大的作用是持续腐蚀对方护甲，伤害低得可怜。不过前期建立起的微弱等级优势毕竟在那，对面的斧王和流浪剑客似乎也受不了酸雾长期的腐蚀，退出了战线回去补给。欧布开心地回到阵线前补刀，阵线逐渐稳定地向近卫军团推进着。欧布盘算着一旦推倒远古守卫的第一层防御阵地，就是二百多的金币奖励，如果亲自拆毁远古守卫之树，奖励甚至翻倍。摸摸口袋里已经攒起的一千多金币，推完这波阵线又能增长多少呢？未来正向着美好的方向发展，真令人期待呐。

“嗨，伙计，我们要怎么奖励自己呢？”欧布问自己。相传聪明的食人魔长大后都会长出两个脑袋。欧布很小的时候，就喜欢自己和自己聊天，他觉得自己肯定会长出第二个脑袋，因为家人说过自己很聪明。



更何况自己聊天多好，不用费力地去和别人交流，寻找话题，不会有困难的开口和尴尬的沉默，想说啥就说啥。

“回去买双漂亮的蓝色秘法之靴，就可以随意放。”“嘿，你个傻帽买什么秘法鞋，你会缺魔法吗？”“那就买先锋盾吧，那厚实的玩意有安全感。”“钱不够的，可以先买个圣殿指环，加魔法恢复速度又有护甲加成好实用。”

一阵呼啸的风声打

破了欧布的憧憬，他迟钝地抬起头，正瞧见被魔法威能加持放大数倍的巨锤迎面砸来，锤子上环绕着道道电弧。锤子砸在脸上，欧布眼前一黑，等他睁开眼睛时，不知从哪个角落钻出来的斧王和流浪剑客已杀到眼前。流浪剑客怒吼着给两人加持了增益魔法，身上泛出滚滚红光。而斧王则给欧布点了战争饥渴，欧布感到体内的生命力在飞速燃烧，步子越来越沉重，正要转身逃跑，斧王对着他一声怒吼，心神竟被威慑，惊慌地转身挥拳朝斧王砸下。

痛……

斧王的巨斧和剑客的斩马刀同时切入欧布肥硕的身体中，究竟哪把更像小时候看厨师切肉的用的菜刀？欧布脑袋一片混乱，竟还有闲暇发出感慨。令人畏惧的刀锋已经绞在肉体中，无法言喻的恐惧化为强烈的痛觉刺激着神经，最后化为一片黑暗。

七

从泉水中复活后，欧布再也不敢踏出通灵塔一步。

然而他还是被斧王和流浪剑客顶着通灵塔的魔法光束展开攻击，强行越塔将他再次击杀。

旋转的巨斧在空气中划破阵阵风声，比切碎铠甲和骨肉的声音更为刺耳，临死前他看到周围无数个冲向斧王的小兵在旋转的斧头中化为碎片，然后看着胳膊和肚皮上的肥肉一块块被削去，斧王旋转的巨斧仿佛和噩梦中剑圣的剑刃风暴重叠在一起。

再次复活后，欧布开始站在兵线前发呆，时常忘记补兵。每天唯一开心的事情只剩下喝摇摇乐，嘿！喝前摇一摇。骨头偶尔会回来探望他，却时常看不到他在线上打钱，最后发现他躲在森林里睡觉。

天灾的阵线越发吃紧，欧布出现在战场上的时间却越来越少，偶尔出现也是独自在防御阵型保护的地方看着小兵战斗发呆。中路外围两层防御塔已经告破，近卫军朝高地逼近，最终之团战迫在眉睫。

骨头跑回上路，找遍战场和森林都没看到他，眼看近卫军团已经逼近中路第二层防线塔下，骨头只得跑往离上路战场最近的地精商店门口买传送卷轴，却意外地发现这巨大肥硕的身躯正坐在地精商店门前的地上。

“你在干嘛。”骨头问。

欧布正着迷地看着地精商店里的电视机，屏幕上放着新番《进击的巨人》。

“打钱怎么样了？”骨头用弓箭戳了下欧布，又问。欧布含糊地说还好。骨头继续问他已经攒了多少，上周到现在打到多少了，今天效率又如何？欧布含糊不清地嘟噜一声，骨头看着欧布脚上破了洞的草鞋，还有手指上的圣殿指环。

“我已经出到第一件神器紫怨法杖了，剑圣也出了神仗，你准备出什么？”骨头继续追问。

“我在攒钱出辉耀。”欧布讪讪地说。

骨头叹了口气，知道他在逃避，但也不想再说他，怕他生气。帮他买了传送卷轴，身上冒出传送蓝色的光阵，两人迅速传送到最终的战场，亡者高地。

“顶上啊，死胖子！”骨头戳着欧布。

对面的斧王对着欧布咧嘴一笑，手指勾了勾。

“上！”剑圣和屠夫大吼一声向前冲去，亡灵法师紧随其后。

欧布浑身一阵战栗，摇着酸性瓶子和燃烧瓶朝前扔去，却怎么也迈不开步子。

在瓶子砸到身上的瞬间，却只见斧王猛然拔出一把匕首，身形一晃消失了。

“闪烁之刃！”亡灵法师惊呼的话音未落，斧王已跳入三人身后，一阵怒吼慑住三人心魂，转瞬间流浪剑客巨大的魔法飞锤朝三人笼罩下去，火女的光击阵、象征毁灭的神灭斩和邪恶的红杖中的死亡一指瞬间齐射，魔力澎湃的电浆光柱和血红的闪电贯穿了剑圣和亡灵法师脆弱的身板。

屠夫则被浑身发红的斧王和流浪剑客的刀锋来回切割，浑身肉沫飞散，咆哮着被肢解。

在战场外围努力射着一枚枚火箭的骨头被他的学姐逮个正着，一箭贯穿在树上，紧接着暴风雨般的打击落在他身上，打散成一堆碎骨。

欧布浑身战栗，扭头想跑却发现身旁的地面上出现了一只隐身的拍拍熊，它的嘴角浮现出暧昧的笑容。

八

“你说我能不能写一部无所事事的食人魔少年拯救世界的小说？”欧布坐在广场的长椅上，肥硕的屁股霸占了椅子的大半长度，外围的肥肉还垮了一圈下来。

“再加上一个不学无术，整天妄想想泡学姐的骷髅弓箭手如何？”骨头问。

“但这不好写耶，双主角又不能超过1万字。”食人魔少年陷入烦恼。

“那就你当主角好了，我只打打酱油衬托一下你。”骨头无所谓地打了个呵欠，夺过胖子手中的稿子，扫了几眼差点跳起来。“你这结局写的超烂啊，主角阵营一个大招都没放就全部翘辫子，读者大爷怎能乐意！”骨头翻了翻手头皱巴巴的信纸，直接瞧到最后一页。“我靠，男一号还是被狗熊啃死，男二号被自己学姐射死，你这小说铁定完蛋。”

“我要尊重现实和小说的真实，在对命运感到恐惧那一刻开始，就注定了他失败的命运。”欧布辩解。

“是你不够潮，才写不出梦想超越现实的结局。下回我把苹果超极本借你，你再换个时髦点的比如《Dota 2》题材，绝对能写出食人魔少年怀着龙心、身穿强袭、背上幻影斧、左手辉耀、右手圣剑拯救世界的故事。”

唔，听起来是个不错的主意呢……食人魔少年认真地考虑着，在慵懒的暑假里，两个少年打完球后靠在广场的柱子上，看着松糕鞋、吊带外加超短裙的妹子从面前飘过，略微有些失神。

午后的阳光有些滚烫，汽水喝多了会打嗝翻涌。

舔舔嘴唇，还是有点甜。

游戏心情

那些年，那些人

■软盘 子桑流年

如果我的脑海里有个不断变换的幻灯片，那么它的背景会从诺森德的雪原一直变化到艾尔文森林的修道院，因为这些地方记录了我们在艾泽拉斯大陆上留下的足迹。

你可曾有过这样的感觉，当你遇到那个人，就会觉得自己在很久之前就见过他了。朋友说，这就是前世情人的记忆，于是我想去追寻自己在前世曾经爱过的痕迹。

著名的写词人林夕曾经说过：“其实，你喜欢一个人，就像喜欢富士山。你可以看到它，但是不能搬走它。你有什么方法可以移动一座富士山，回答是，你自己走过去。爱情也如此，逛过就已经足够。”

其实这句话我只喜欢前半段，却忽略最后一句话。如果我说我想要做富士山的守山人，这样一句话大概最能透露我的贪心了吧。

可真实的我就是这个样子，面对你、面对爱情，我小肚鸡肠，欲壑难填，绝对没有想象中的那样潇洒。而且我总是格外地小心，生怕一转身，就再也看不到你了。

其实从我第一眼见到你，我就知道我们之间有着十万八千里的距离。可是我仍然倔犟地相信，假如我耐心地走完这十万八千里时，你就会朝我迈出那一步，我们就会在一起。我一直都在努力，朝着你的方向前进，哪怕你永远都不会知道这是一种类似信仰的力量。

终于，我默默地走完了这十万八千里路，而你也如愿找到了喜欢的人，于是我决定回到我们相识最开始的地方离去。

临别那天，我乘着狮鹫，与你在冰冠冰川的银色十字军哨所上空擦身而过，我停下狮鹫转过身，却看到你和她正眉欢眼笑。此时我突然想到苏轼《江城子》中的一句：“相顾无言，惟有泪千行。”

于是我回到了艾尔文森林中的北郡修道院，坐在我们第一次相遇的葡萄架下，回忆那年你在这里的一句温暖的问候，让人刻骨铭心。

digmouse：想当年我在《魔兽世界》中也遇到过一个可爱的女孩子，但到了现实中却发现，我和她只能成为好朋友。网恋终归是有风险的，我觉得在现实中多认识些朋友远比网恋来的靠谱。

粥粥的IT与游戏（55）

谁枯燥











6月中旬刊

快评

看到本期上有《信喵之野望》的介绍，心中很是高兴，恰逢今年是“野望”系列30周年，据传《信长之野望14》也要出了，希望能在咱们杂志上看到相关内容。**（上海 上泉信喵）**

我一直认为《上古世纪》是“上古卷轴”的网游版，这次看到咱们杂志上分别对《上古世纪》与《上古卷轴Online》做了介绍才知道它们是不同的两款产品，真是期待啊，就是不知道它们何时上市。**（四川 南京路西口）**

digmouse：“野望”系列30周年想来蓝星老爷肯定不会错过，估计应该会有报道吧。《信长之野望14》的具体上市时间光荣还没有公布，不过根据光荣的传统，即便拖个一年半载也极有可能。至于《上古世纪》和《上古卷轴Online》的公测日期，相信年内必定能公测一款，我们一同期待吧。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博

大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#6月11日是CAPCOM从一家电器公司正式转型为游戏开发和发行公司的30周年纪念日。在日本游戏整体低迷的阶段，树大根深的CAPCOM也不能逃脱整个业界的大气候，但相比其他日本同行，C社又有它自己的优点与缺点，它们的游戏也多次眷顾PC平台。你对CAPCOM和它们的游戏有什么印象和感想？请畅所欲言。



晓风残月：第一次接触CAPCOM是玩《鬼泣4》的时候，那哥特式的建筑风格深深地吸引了我。但近来听说C社本土公司因为待遇问题而大量流失人才，导致没有力量自行制作《鬼泣5》，多少还是有点失望的。

BOB：几多情愁苦恨，几多人才变迁。当年独成一家之言的C社，如今却难辨发展方向，想找回当年的风格是好，但如今的受众群还能否接受？不过只要诚外无物地做好游戏，用心地做好游戏，再创辉煌也不是没有可能。

周X斌：我认为CAPCOM是个伟大的公司，不过再伟大的公司也会犯彷徨、犹豫、犯错。CAPCOM手上拥有众多优秀资源，以及相比其它日本同行更具国际化视野。在大环境如此的情况下，行业的进步以及竞争的加剧让所有游戏公司都不好过，CAPCOM也不例外。我对CAPCOM还是很有感情的，希望CAPCOM能找准方向，再创辉煌。

努琳塔瑞：CAPCOM的“怪物猎人”系列拯救了一代游戏主机。

婵阿宅HOMEY：PS、PS2时代的动作游戏天尊，培养了无数动作游戏王牌制作人。个人很喜欢CAPCOM的游戏风格，偏美式的剧情和人设很得我心，系统又是纯正的日式，细腻而不矫揉造作。移植啥的我倒觉得没什么，但是到PS4时代，就觉得和其它日厂一样乏力，大不如前了。

开三：卡社的游戏大多偏欧美动作游戏，而且敢于改变游戏的一些老的传统，譬如“鬼泣”系列。如果卡社挂了，那么日本游戏就真的没戏了。

冬眠中的考拉Zzz：看到CAPCOM，我最先想到的游戏竟然是《逆转裁判》……

pop_cross：CAPCOM虽然吃老本，但这个老本如今依然可吃、能吃且耐吃。

i7-SteinsGate：提及CAPCOM，《怪物猎人》和《鬼泣》给我留下的印象最深，也是我最玩不好的。

typewind：万恶的《魔界村》在坑害我数十个小时后，我果断放弃了游戏。现在回想起来，当年三五好友聚在电视前通宵打游戏的情景还真是让人怀念啊。

大众软件果然棒：#大软话题#CAPCOM最知名的游戏系列之一——“生化危机”系列自从4代转型后就生活在困扰中，一方面是持续出新但差评不断的授权电影和游戏正传，一方面是好评如潮的CG电影和外传性质的《生化危机——启示录》。“生化危机”系列要向何处去，是打枪还是解谜，是单线推进还是多主角穿插，你有什么看法呢？



devil：把三上真司请回来自然就好了，失去了灵魂人物就跟《忍龙》一样。“生化4”不就是大神给出的答案么……可是三上走后，“生化5”完全奔着射击党去了，“生化6”更是直接过渡到电影党。《启示录》还好，有些接近“生化4”的感觉，没有那为AVG而生的落后操作，算是不错的发展方向。

Enigma：主角该换就换人，老是指望依靠PS时代活下来主角来群拉人气不是长久之计。

菜鸟竟然：我是从“生化3”开始接触的，其实历代的剧情都挺细腻的，只是玩法越来越怪异。另外随着僵尸题材游戏越来越多，想要搞出自己的风格同时又迎合市场的确挺难的。

个性昵称：“生化”新作已经搞得系列老玩家怨声一片了，真心希望CAPCOM能把“生化”下一代的制作权交给三上，如此一来对于老玩家来说，才能玩上最新最原汁原味的《生化危机》。

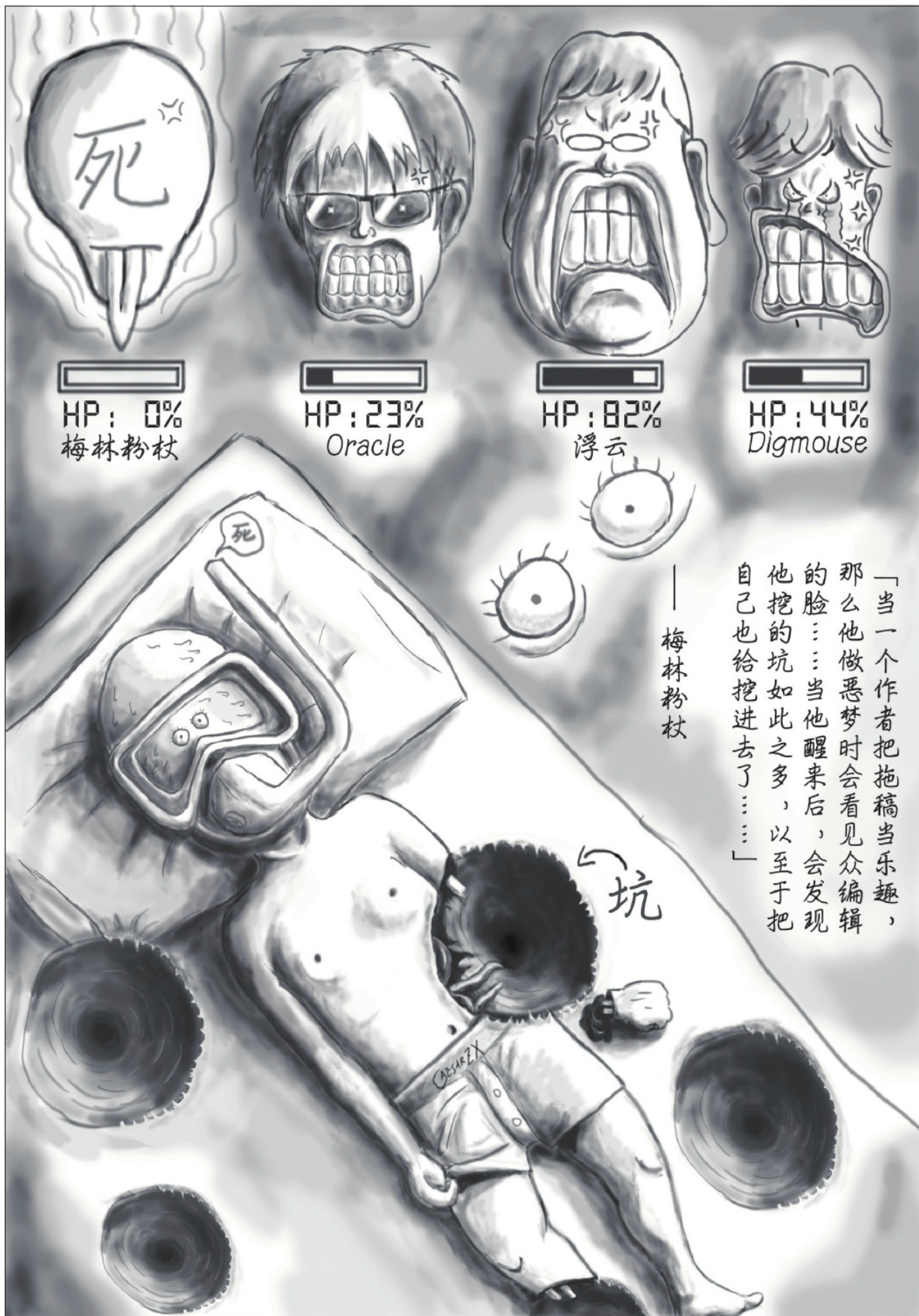
BOB：那句“《生化危机》模式可以再做一代，但绝对不能做两代”的预言不是没有道理，起初的“生化危机”是为了生存冒险，而现在成了遍地僵尸疯狂割草的动作射击版打僵尸，我们需要的是一个小而精致有内涵的好游戏，不能大而空，偏离本质。

镇元大仙：“生化”系列越来越扯了，面对一部又一部的新作我就有一个想法——冷饭再炒就馊了，是时候让“生化”系列休息一下了。

王润泽：僵尸、生化怪物之类的游戏这两年太多了。虽然不可否认“生化危机”开创了这一类型游戏的玩法，但是很多游戏公司缺乏创意，急功近利导致同质游戏越来越多，这些同质游戏也在逐渐侵蚀“生化危机”的游戏市场，甚至就连很多射击网游中也出现了所谓的“生化”模式。所以“生化危机”也是时候进行改革了。

开三：这个系列只通关了4代，最新的一代的开头打斗让我感觉像是在玩“街霸”，于是果断删除了。

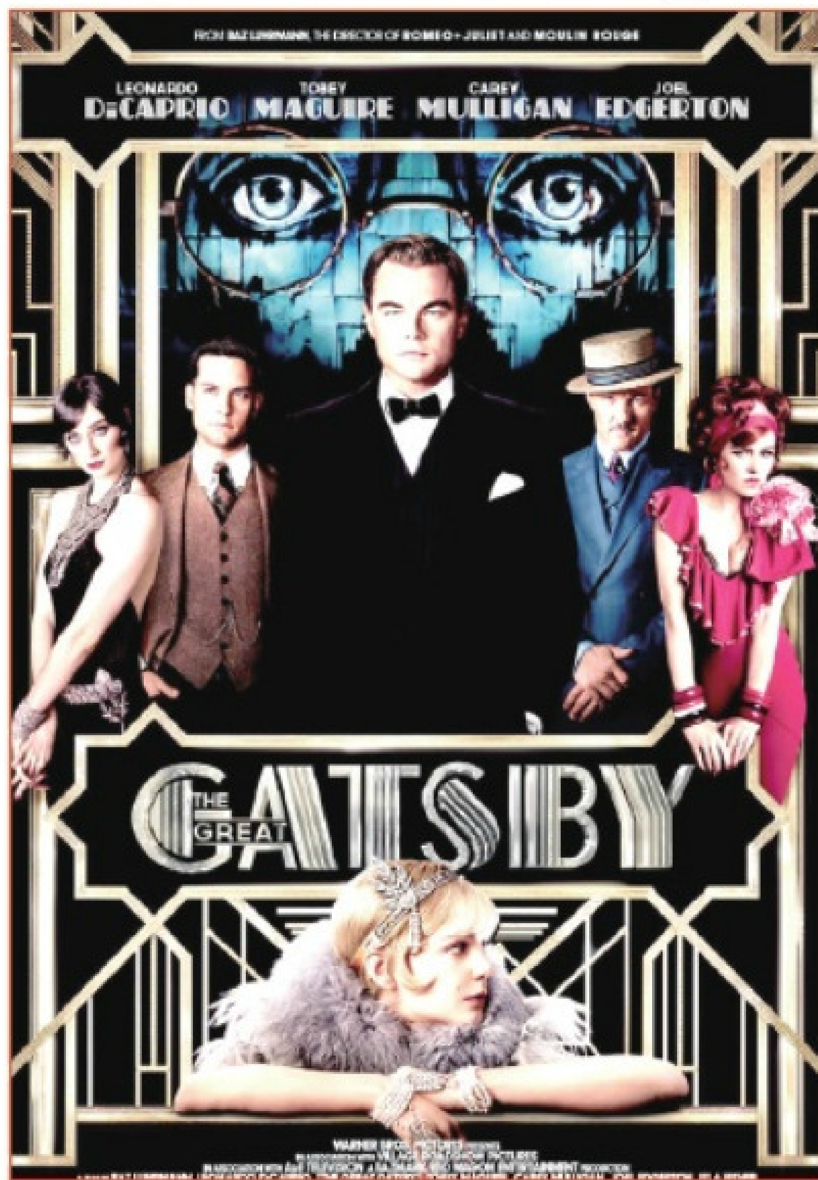
请登录腾讯和新浪微博，搜索#大软话题#参与讨论。大软话题，每周更新！



■编辑部的故事之作者的噩梦 ■作者：CaesarZX

了不起的盖茨比
The Great Gatsby

发表于1925年的《了不起的盖茨比》是美国20世纪最杰出作家之一菲茨杰拉德的代表作。在美国学术界选出的100部最优秀小说名单中，这部作品高居第二位，被视为美国文学“爵士时代”的象征。好莱坞影史上曾出现过4个版本的《了不起的盖茨比》电影，均有各自的故事——1926年的是最早的版本，也是唯一的默片版本，此片已经失传，仅留下不超过2分钟的预告片花；1949年版是现存最早的版本，但票房和口碑均告失败；迄今为止最著名的改编是拍摄于1974年的版本；最近一次的改编是2000年，但反响平平；今年上映的第五次改编是莱昂纳多和导演巴兹·鲁曼继《罗密欧与朱丽叶》后的再度合作。



巴兹·鲁曼曾经改编过莎士比亚的著名作品《罗密欧与朱丽叶》，在改编名著方面有不少经验，即便如此，他依然对这个题材小心翼翼。影片早在2008年便以立项，但迟迟没有开拍。直到2010年，巴兹搬家到纽约，潜心修改影片剧本，并走访了大量的富裕人士，采访他们的生活和习惯之后，才在次年确定拍摄。虽然原著篇幅并不算长，但其中涉及到的人物、生活、社会背景都非常难以把握。小说的主题是“美国梦”的覆灭，除了讲述上世纪20年代美国社会上流阶层的故事外，还非常传神地传递出了那个时代的氛围。因此电影版最重要的就是还原小说中描绘的当时纽约具有的特殊时代感，甚至重新找回爵士时代耽美和玩乐主义的感觉。不过，鉴于巴兹曾经拍摄过《澳洲乱世情》和《红磨坊》等时代感明确的影片，这种具备时代气息的“画面质感”对他来说似乎并不是什么难事。P



革命机Valvrave
革命機ヴァルヴレイヴ

2013年三大“萝卜”片之一的《革命机Valvrave》创造了本年度的上限与下限。上限是华丽的机甲和战斗特效，堪称近两年机甲动画片之首。下限是弱智的故事与各种无法吐槽的情节设置，如果不是有各种弹幕网站的吐槽加成，能将整部动画看完真是神一样的存在。难以想像负责本片编剧和脚本的大河内一楼此前曾创作过“反叛的鲁鲁修”系列——完全是两个极端好吗！但一想到去年“华而不实”的《罪恶王冠》同样出自此人之手，倒也可以解释《革命机Valvrave》为何如此脱力——5分钟一个梗，8分钟一个神展开，12分钟颠覆一次认知，1集换一批观众。

不可否认的是，近年流行起来的弹幕网站为这种奇葩番挽回了不少面子，即便情节完全不能忍，各位观众也能在无数嬉笑怒骂的弹幕下忍过一集又一集…… P



变态王子与不笑猫
变态王子と笑わない猫

如果人人坦诚相待，世界是一副怎样的光景呢，当这一幕成真，或许你会遇到和衡寺阳人一样的遭遇——被别人称作变态。在《变态王子与不笑猫》中，主角阳人的脑子成天都想着女孩子，加入田径队也是为了偷看游泳社的泳装MM，结果却阴差阳错被指定为下任社长。认为自己不适合担任社长阳人，由于说不出真心话而一直没办法拒绝。

某天，衡寺阳人从好友那里得知，向“不笑猫像”许愿后，能够把自己不需要的东西转送给需要的人。于是阳人向猫像许愿，试图把“表面工夫”丢掉，勇敢说出自己的真实想法，拒绝社长名额。然而让他始料未及的是，当许愿灵验后，阳人只会说真心话了，结果经常把脑子里的桃色想法说出来，被人称为变态王子……阳人可以找回他原本的能力吗？P



宿醉3
The Hangover Part III

作为教科书般的新一代喜剧，“宿醉”系列不仅把几位名不见经传的喜剧演员变成了大明星，更是在这几年里让R级喜剧成了极有票房潜力的片种。不过从本片开始，这个系列就要被划上句号了，而且是一个不太光彩的句号，首映两天的票房收入2631万，比上集的6159万要少得多，媒体评价也不容乐观，有人将本片形容为“像一部颜色鲜亮的喜剧气球，而一切幽默的气体都从中漏了出去。由于《宿醉3》在剧情设置上明显不同于前两部，整个故事和饮酒、宿醉的关系并不大，只是讲述了一个好基友们相互营救的故事。添加了不少动作、悬疑甚至黑暗元素，喜剧桥段大大减少，如果本片是《宿醉2》，这种创新或许会让人眼前一亮，但作为一个喜剧三部曲的最后一部，这种改动未免有些太让人难以接受了。P

被解救的姜戈
Django Unchained

对国内影迷来说，《被解救的姜戈》有种特殊的意义，这是Cult片大师昆汀·塔伦蒂诺第一部被引进中国内地的作品。虽然用头发也能想到，这部电影一定难逃有关部门的剪刀，但能引进就是不小的进步。不料千呼万唤始出来，一出来就被生生憋了回去，上映首日即被叫停。

关于本片的引进历程可是说来话长，光是译名——在国内先是被定名为《被解放的姜戈》，后经过多种考虑，又被修改为《被解救的姜戈》，原因是“解放”一词太容易误导广大观众，而“解救”更合适表达奴隶获得自由的过程。同时，影片对不惜一切代价寻求个人“自由”的行为进行了高度赞赏，也被认为是下映的一个重要原因。经历了一番波折后，这部电影总算又复映了，最后影片全长约为161分钟，不仅比原版短了将近4分钟，也比4月国内试映时的版本短了近3分钟。之前剪掉的主要是一些暴力镜头，对剧情没有太大影响，而这次就剪得有点让观众摸不着头脑了。



但不管怎么说，再重复一次前面的话——能引进就是不小的进步。抛开这些杂七杂八的琐事，认真欣赏本片，自然会领会到昆汀的魅力。这是一部向意大利经典西部片《姜戈》致敬的影片，讲述了一个有关南北战争的故事。影片前半段的导师徒弟默契合作是典型的意式西部片模式，后半段里由黑奴变身的赏金猎人则将牛仔精神引入南方。昆汀在本片里依然将历史和各类Cult元素乱入，让整部电影带着一股酷劲。对影迷们来说，看出深意也好，看不出也罢，只要有大段的扯淡、四处散落的小幽默、四溅的血浆，就能看出爽快感。P



松林外
The Place Beyond the Pines

卢克是一个浑身刺青、满头金发的流氓，原本靠摩托车表演来讨生活。当前女友罗米尼亚为他生下一个儿子后，卢克为了给儿子一个富裕的生活和美好的未来，干起了抢劫银行、刀口舔血的营生。凭着自己的车技，他次次都能逃过警方的追捕。但无巧不成书，与此同时，另外一个也刚刚做了爸爸，想做掉一个大案子来保证自己的前途，并且给自己儿子一个富裕生活和美好未来的菜鸟警察克洛斯盯上了他。

影片的全部故事，几乎都是围绕着警匪展开的，算是一部“双雄”影片。不过那些追捕、逃亡的情节并不是电影的全部重点，影片除了讲述猫捉老鼠的警匪故事，还讲述了这一警一匪的家庭生活，讲述了这两个势不两立的对立人物生存下去的故事。P



中国合伙人
American Dreams in China

在今年这个有史以来最严峻的“就业年”里，这样一部片子可能会让不少人备感励志。旧时代特有的泛黄色调、书生气的黑框眼镜、那首耳熟能详的《海阔天空》、3个人的热血青春，从一无所有到身家万贯，如果《致青春》给普通人的印象是青春只属于长得好看的人，那本片的故事会告诉你，青春不是漂亮人的专利。

在我们调侃感谢舍友让自己活下来的时候，这部电影或许会让很多人想起“合伙”4年的好兄弟。“睡在我上铺的兄弟，睡在我寂寞的回忆，你曾经问我的那些问题，如今再没人问起。”如果故事就此结束，难免是兄弟阋墙现实版的缩影，但是电影让三人患难与共，或许我们和这个世界的关系除了“我们改变不了世界，是世界改变了我们”之外，还有一种是努力保持自己不被世界改变。P



魔境仙踪
OZ The Great and Powerful

看到这部电影的名字，你可能会猜测它到底和《绿野仙踪》有什么血缘关系。但是本片并不是《绿野仙踪》的翻拍或者续集，从某种意义上说它更像是一个前传，奥兹国（OZ）是它们共同的背景。比较特别的是，本片一开始的20分钟并不是宽银幕，画面也是黑白的。当奥斯卡来到奥兹国，影片变成了宽银幕彩色电影。这一切是在向1939年的影片《绿野仙踪》致敬，后者有着类似的桥段：桃乐丝推开房门，观众跟随着桃乐丝的视角，电影画面随即由黑白转为彩色，一个五彩缤纷的世界映入观众眼帘。

不过本片除了少部分致敬元素外，故事的前后承接似乎与《绿野仙踪》扯不上什么关系，虽然有着童话的外衣，却没有童话故事中的那份纯真的童趣与温暖动人的力量，让人遗憾。P

星际迷航——暗黑无界
Star Trek Into Darkness

诞生自上世纪60年代的《星际迷航》是科幻界的一个经典传奇，如今已经衍生出上百部小说、十几部电影以及多部电视剧。这个系列的特殊之处在于，它很巧妙地把科幻和航海风格的故事结合在了一起，比如开头经常是这样的：“XXXX年XX月，船长日记写道……”自然给人一种幻想未来，探索未知的感受。而这个系列的真正伟大之处在于，它深刻地讨论了理性和感性之间的冲突，和人类在面对这种矛盾时又会做出怎样的抉择。这种抉择也出现在了《暗黑无界》中，影片首先以生命和“最高指导原则”之间的冲突展开——理论上，每一个种族都有权在其原有的文化下进化，星际舰队的任何下属星舰或个人都不得影响外星种族的进化过程，此为最高原则。在生命受到威胁之时，剧中角色做出了自己的抉择，类似的抉择也在系列其它作品中出现过数次。



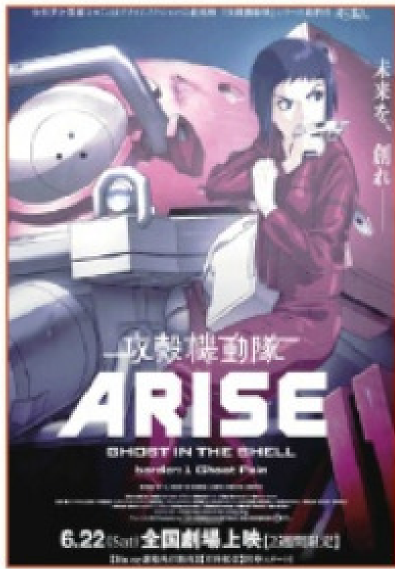
在《暗黑无界》中，这种反思和价值观延续到接下来的情节里。这是一部合格的商业片，节奏紧凑，情节饱满，但编剧和导演希望通过这部影片来反映现实中的恐怖主义，结果成了复仇接着复仇的老调重弹，沦为好莱坞量产大片。导演似乎忘了影片的设定是在23世纪，影片中的人类毫无时代风貌，观众看不到人类在200年间的成长，人类相互猜忌，内部斗争和阴谋和现在没什么两样，联盟高层在面对恐怖袭击时也没有做出比美国政府更高明的决定。甚至，在这部“星际迷航”中，我们都难以嗅到以往那种探索新世界、寻找新文明的气息。本片透露出一种让科幻爱好者悲哀的事实——太空乌托邦主义已经让位于时代的不安与焦虑，这个时代的科幻正在变为时事的注脚。P



王者天下
キングダム

和很多“西游”“三国”题材的日本动画类似，《王者天下》也是一部由外国人谱写的中国传奇故事。动画以春秋战国时期的中国为舞台，但主角并不是最后的王者嬴政，而是乱世中的战争孤儿信。信虽然出身可怜，但他立志要成为大将军，之后与嬴政相遇，逐步成为大将军。信的原型为历史上的秦朝将领李信，《史记》有云：秦将李信者，年少壮勇，尝以兵数千逐燕太子丹至于衍水中，卒破得丹，始皇以为贤勇……整部动画励志，热血，且有浓郁的中国风。尽管有部分细节与史料不符，但作为日本动画已经很难能可贵。

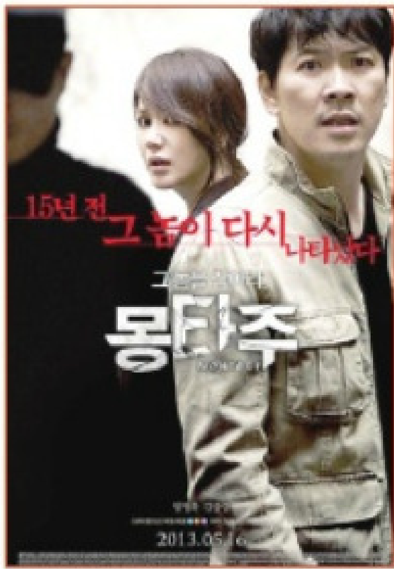
《王者天下》于去年6月播出了第一季，既是良心作，也是冷门番，多数人的目光还是集中在一些腐女搞基搞怪的作品上，能推出第二季也颇为难得，对国内观众来说更是不容错过的。P



攻壳机动队ARISE
攻殻機動隊 ARISE

《攻壳机动队》是日本漫画家士郎正宗于1989年开始连载的青年漫画。故事的舞台设定在2030前后的日本，城镇街道以香港为原型。此时的科技可将大部分人体组织替换为生化躯体，人类的意识也可以进入数码网络中，随之出现了许多新型犯罪事件。为此，政府成立了直属于首相的攻壳机动队来专门打击此类犯罪。凭借专业的硬科幻描写、优秀的人物设定以及张弛有度的剧情节奏，《攻壳机动队》成为了动画和漫画历史上永不磨灭的经典。

本次剧场版计划总共分为4章，第一章于6月22日上映。值得一提的是，之前的声优阵容进行了全方位更换，不过由于本片讲述了攻壳机动队成立前后的故事，时间点比较靠前，大家都相对年轻，所以也算合理，各种配音还是相当有《攻壳机动队》的本色感觉的。P



抓住那个家伙
Montage

不知道是不是因为上一部惊悚片《盲症》特别卖座，以至于同类型的《抓住这个家伙》直接沿用了前者的原班幕后人马。影片围绕一件发生在15年前的诱拐悬案展开。这个不明踪迹的凶手在15年之后竟以相同的方式再次犯案。3位主角分别是在眼前失去孙女的老人、寻觅罪犯长达15年的恍惚母亲、因无法结案困苦15年的刑警，这3个因案件受到极大伤害的人想再次探究真相。整部影片虽然围绕儿童诱拐事件展开，紧张环扣的情节引人入胜，但浓浓的母爱更为震撼人心。凶险的情节中不乏浓浓的人情味和令人心酸的感动，因此，这部电影也被韩国影界称为“惊悚人文片”。

不知道这个韩国也打拐的故事，会用惊悚的方式带给我们哪些不一样的人文关怀。P

CAPCOM这家日本著名游戏开发企业自诞生30年来，推出了无数名垂青史的经典游戏系列，其中也塑造了无数个性鲜明的英雄角色，要论英雄组合，在游戏界，CAPCOM恐怕是无人能出其右的。文/晶合实验室 digmouse

10 名将


Captain Commando就是早年CAPCOM的象征

CAPCOM的标志与象征，代表着业界巨人的起源和初次辉煌的起点。

“名将”这个角色的英文名是“Captain Commando”，作为一个游戏角色，它的诞生其实远早于1991年在街机上推出的同名游戏《名将》。在CAPCOM创立不久的1986到1989年间，所有CAPCOM的游戏封面和背面都印有Captain Commando的画像和宣传语，这其中不乏《1942》《魔界村》《洛克人》等名作，Captain Commando两个单词的前3个字母正好组成了CAPCOM的公司名，也成为了这家公司起步时代的见证者。

9 乔伊

电影达人还是动作英雄？21世纪CAPCOM个性最为鲜明的独特原创角色之一。

2003年在GameCube上推出的动作冒险游戏《红侠乔伊》出自神谷英树之手，其中的主角乔伊本来只是个普通人，但当他的女朋友在超级英雄电影片场被抓走后，他接受了超级英雄Captain Blue的手表，在片场变成了红侠乔伊。



红侠乔伊的人设有着上世纪70～90年代日本特摄片主角的浓厚风格，看过《恐龙特急克塞号》《奥特曼》等经典日本特摄片的玩家对乔伊这个既有些二X又喜感十足的造型绝不会陌生。《红侠乔伊》拥有绝赞的风格和精妙的关卡与谜题设计，以电影胶片作为战斗和解谜场景的设计想象力十足，优秀的美术设计带来了个性鲜明的场景和人设，堪称神谷英树在CAPCOM期间的最杰作之一。

8 科迪

出场于《快打旋风》的穿囚服扔石头耍飞刀的坏小子，这是科迪给绝大部分玩家的标志性印象。

在街机清版名作《快打旋风》的3个可选角色中，科迪的人气和玩家熟悉程度显然是最高的，其中一部分原因是在盖、哈加和科迪3人中他是第一主角，而且属性上攻守较为平衡，招牌式的摆拳和投石头威力巨大，使用的玩家远远多于其他二人，而在同为CAPCOM出品的《街头霸王Alpha 3》《超级街头霸王IV》和《街头霸王X铁拳》中的出场进一步提高了他的曝光率。


出场于《超级街头霸王IV》的科迪

7 斯宾塞


《重装上阵2》中的斯宾塞蓄起了小胡子，但标志性的机械臂从未改变

《生化尖兵》中的反独裁英雄，一条假臂上天入地无所不能。

《生化尖兵》（Bionic Commando）是1987～1988年间CAPCOM在街机和NES上推出的横版动作游戏，最为人熟知的是NES版。主角拉德·斯宾塞是一位经过生化改造的半机械战士，左臂上的爪钩给他提供了超强的机动性，他和好基友超级乔伊杀进影射纳粹的邪恶帝国的各个基地，最终摧毁超级兵器Albatross拯救世界。《生化尖兵》在2008年经GRIN重制为次世代高清版，强化的画面和诸多关卡改进反响出色，但正餐3D版《生化尖兵》惨不忍睹，直接导致了开发商GRIN的破产关门，去年推出的《生化尖兵——重装上阵2》也并不如人意，加入了跳跃的设定让老玩家大呼“坑爹”，这个系列的未来如今扑朔迷离，斯宾塞和好基友的故事不知道还将如何发展下去。

6 成步堂龙一

长着一头奇怪头发的律师，行走于黑白之间的正义仲裁者，“异议あり！”的象征。

成步堂龙一出场于NDS平台AVG名作《逆转裁判》，身为一个律师，他陷入困境时总能在一些微妙的地方上找出真相，加上众人的帮忙将法庭的局势逆转，例如绫里姐妹赐予他破解心灵枷锁的能力，在4代中他的过去也是依仗曾经的好友牙琉雾人的傻徒弟王泥喜法介才得以解脱。成步堂的名字与日文中的“原来如此”一词发音近似，也暗示了他总能拨开云雾见天明的好运气。


一声“异议！”代表着法庭的终极正义

5 明智左马介

出场于“鬼武者”系列，因金城武配音及提供外观设定而为中国玩家所熟知。

现实中的明智左马介是日本战国史上的著名武将、明智光秀家的重臣明智秀满，左马介是他的通称，也是最为后人所熟知的一个称号。此人在本能寺之变中率先锋袭击本能寺，但结局也颇为悲惨：山崎之战中明智秀满兵败退守坂本城，在绝境中杀死明智光秀的妻子并自尽。作为“鬼武者”系列的第一主角，金城武饰演并配音的明智左马介不论是作为游戏主角还是历史人物都拥有相当高的知名度和影响力，相比《鬼武者3》中让·雷诺莫名其妙的乱入，金城武的明智左马介的表演就正常得多。而“鬼武者”系列已经沉睡多年，未来我们是否还能看到这个英俊武将的出场，还是一个未知数，更不用说是否还能看到金城武那张熟悉的脸了。



4 隆


隆是格斗游戏中武道精神的第一代表者

“街头霸王”系列的封面人物，武道与格斗精神的永恒典范。

从《街头霸王》初代起，隆与肯这对一红一白好基友永远是“街霸”系列的封面人物，相比亿万富翁肯公子和另一个著名系列“格斗之王”中的八神庵等人，一生苦行，背着沙袋走遍天涯寻找可敬对手的隆在普通玩家心目中更像一个正统的英雄。作为一个武痴，隆的心中仅有一个信念：成为最强的格斗家，心智的单纯也让他在“街头霸王”系列的故事中屡次成为邪恶势力觊觎的目标，幸好，善良的隆有肯与樱这样的朋友，他行走江湖的传奇从来不会缺少帮助，而与宿敌沙加特、豪鬼和师父钢拳的命运纠葛和对终极武道的追求不可避免地引发了他心中的黑暗面，导致了杀意隆在《超级街头霸王Ⅳ》中的出现，也提醒玩家，对任何目标的追求都不可过度狂热，走火入魔可就不好了。

3 洛克人


《洛克人》不死，2D横版动作精神不灭

“洛克人”系列的第一主角，2D横版动作游戏的不老传奇和永恒象征。

稻船敬二在开发《洛克人》时亲自设计的这个圆脑袋蓝身体的小机器人取名为“Rockman”，暗喻摇滚音乐，再加上它有个叫“Roll”的妹妹，合起来正是Rock & Roll。从1987年的《洛克人》诞生以来，这个庞大的系列衍生出了数十款风格各异的游戏，但斗转星移，不论舞台如何变化，蓝色的洛克人却从未改变，它和老对手威利博士的战斗会始终打下去，而在CAPCOM大量著名系列陷入危机的今天，“洛克人”算是少有的仍然维持着良好风貌的系列，正统新作甚至仍然秉承着FC式的画面风格和操控细节，诚意满满。


但丁是反叛的象征，在天堂与地狱之间行走的恶魔猎人

1 但丁

出场于“鬼泣”系列，从白面正太到胡茬满脸，这个以猎杀恶魔为生的桀骜不驯的男人从来都是天堂与地狱之间的焦点。

其实这份榜单的候选人远远不止10位，CAPCOM这30年来塑造的英雄角色难以计数，但要论第一名，候选人必定或是出自《生化危机》或是《鬼泣》，“洛克人”与“街头霸王”等系列虽然也拥有诸多重要角色，但谈及影响力，恐怕他们都不能与这两个系列的主角比肩，既然里昂“李三光”大爷只能屈居第二，这第一位的选择也就自然明了起来了。

来自CAPCOM最招牌系列“鬼泣”的但丁无需过多介绍，身为天使与恶魔之子的他作为恶魔猎人，以屠杀恶魔为生为乐，但自身也始终处于一个又一个巨大的命运漩涡中，与孪生哥哥维吉尔的纷争、人类母亲与恶魔父亲斯巴达的血统都让他始终成为冲突的中心。但丁不论在哪代游戏中都是一副玩世不恭天不怕地不怕的样子，红色的皮制风衣、双枪和大剑的造型从未改变。“鬼泣”系列之父神谷英树将寺沢武一的漫画《宇宙海盗Cobra》中的主角Cobra的形象代入到了但丁的创作中，希望塑造一个具有强烈个人风格的角色。前传性质的《鬼泣3》塑造了一个19岁的、尚未意识到自己真实力量、狂放不羁的但丁，而在讲述主线故事的《鬼泣》《鬼泣2》和《鬼泣4》中，这个恶魔杀手则被赋予了更多的责任感，唯一不变的是那份“老子天下第一”的酷劲。英国人Ninja Theory的重启作《DmC——鬼泣》中但丁的转身算得上华丽，但造型的180度大转身也引来了无数的批评，这个系列的未来会由谁执掌，但丁的传奇如何继续，仍然是一个谜，但我们希望，这个史上第一恶魔猎人的故事，能够继续讲述下去。



2 里昂


从菜鸟警察到资深特工，唯一不变的是坏运气和僵尸事件

“生化危机”系列第一主角，人形自走僵尸灾难制造机，如艾达·王所言：“永远的幸存者”。

他有很多绰号，例如“工资高”“李三光”，但里昂·斯科特·肯尼迪先生最大的问题在于，他的运气实在是太差了。虽然初代洋馆事件的经历者是克里斯和吉尔，但相比里昂在浣熊市的恐怖遭遇他们的经历简直是小儿科，作为一名菜鸟警官，头天还只是个普通市民，第二天就必须在完全不知情的情况下在浣熊市中搏命。在4代中进入白宫特勤处之后的第一件任务就是解救第一千金这种天大的责任，但里昂的命头之硬、求生意志和战斗欲望之强，正是他能成为“生化”系列一哥的主要原因。

大众软件旬刊
2013年07月中
总第445期



主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编汪澎
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年7月8日
定价人民币10.00元

免费游戏

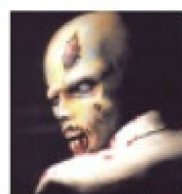
蓝星say@popsoft.com.cn

免费游戏，完全不是什么新话题，大红大紫了好长一段时间，现在讨论玩免费游戏时要不要充值，也不是什么热门话题。之所以写“不充值，是一种信仰”（见本期第11页），其实算是有感而发。

我一直是谨守不充值这一原则的，直到有一天，一位好友问我——你真的在乎拿出一顿饭钱投到游戏中？真的没有哪款游戏值得你花钱吗？这位朋友我是了解的，绝不是胡乱花钱那种，经常会说XX游戏我充了30元，只买XX道具，别的不买，非常克制有理性，让我十分佩服。于是我就想，我是不是真的在乎拿出一顿饭钱投到游戏中？这个问题让我有些迷惑，或者说我介意答案是什么！我感觉到自己在动摇，好在我的最终结论没有变。充斥在市面上的垃圾游戏，当然不值得为它们充值。那些质量不错的好游戏呢？我觉得真正好的免费游戏，最起码的要求就是不充值的玩家也能将游戏进行下去。如果“不充值就没法玩”，那它无论如何也不是好游戏！我并不是在宣扬玩游戏不花钱，事实上我信奉“天下没有免费的午餐”，我只是提醒玩家朋友们充值前想想，这游戏值不值得充值，如果你充值，能不能控制自己在合理的范围内消费？我也要给游戏运营商提个建议，免费运营或许在某个时间段取得过不错的效果，但绝不是放之四海皆准的。根据自身游戏的特点来决定收费方式，才是正确的发展思路。

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

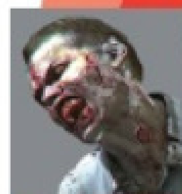
最后是责编大家谈环节……



蓝星：作为本期责编，我命令你们不许给游戏充值！发现的都死啦死啦地。



浮云：您不要再苦逼免费“大航海”了，我看您航得辛苦，都要看不下去了。



梅林粉杖：嗯，作为稳健的蓝星老爷，如此反对充值自然是有原因的……



Oracle：难道是蓝星老爷曾经暗地砸了几万块也没有玩爽……



digmouse：你们过于腹黑了，蓝星老爷绝不会充值，只玩朋友送的满级号……


修真世界
XZSJ.11408.COM

邮发代号：082-726
定价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN